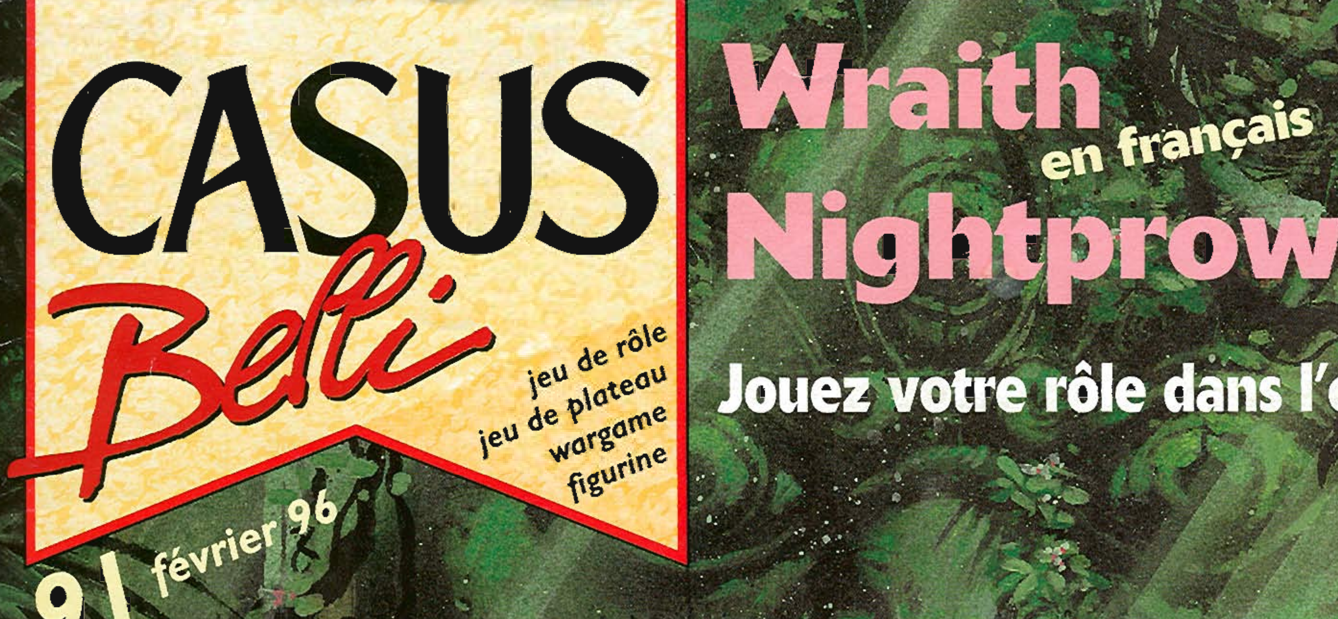


Wraith
en français
Nightprowler
(aussi)
Jouez votre rôle dans l'ombre

Machiavelli
Necromunda
Il était une fois...

Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère



Réincarnation et exotisme :
une grande aventure pour Vampire

255 FB - 9,20 FS - 5.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

91 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Olivier Ledroit.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 31 & 111.*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 101.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 : diffusion vente au numéro France métropolitaine.



oi qui suis un gars plutôt cool, une fois de temps en temps je pète les plombs dans l'édito. Ça part, et on ne sait ni où ça va, ni où ça s'arrête.
La fois dont je me souviens avec le plus de nostalgie, c'est dans le numéro 16, où il était question d'auteurs-fabricants et..., mais, ça n'avait tout son sel qu'à l'époque, et vous n'en avez pas grand-chose à taper aujourd'hui. Ça m'est donc arrivé quelques paires de fois, sans que ce soit forcément en rapport avec une actualité tarazimboumante d'ailleurs. Question d'humeur.

Et alors là justement, l'humeur est carrément à l'enthousiasme et à l'excitation typique du pou, teintée d'un gros zeste d'euphorie.

Pensez donc, après quinze ans d'existence, *Casus Belli* devient mensuel ! A partir du numéro 92, soit celui de mars 96 (donc le prochain, si vous êtes de ceux qui l'achètent pour le lire quand il sent encore bon l'encre fraîche, au lieu de vous contenter des pages qui restent, trois mois après que tout le monde l'ait lu et arraché de partout, et que l'actu soit du réchauffé, auquel cas *Casus* sera mensuel depuis belle lurette quand vous lirez ces lignes).

Bref, tout ça pour dire que j'ai été tellement bavard et que donc le vrai édito ne tenait pas ici et qu'on l'a mis page 109.

Didier Guiserix

(À suivre page 109)

Apéritifs

Il était une fois...

Devant le succès de ce jeu dont nous publions une critique en page 89, il est fort probable que vous n'en trouviez plus en boutique quand *Casus Belli* sera en kiosque. Rassurez-vous, une nouvelle fournée doit arriver dans vos boutiques début mars (si le dieu Carta Mundi est clément).

arcane

Un nouveau confrère est né en Angleterre. Il est très bien réalisé, drôle, intéressant à lire. On y trouve toute l'actualité du jeu de rôle et du jeu de cartes à collectionner, plus quelques jeux informatiques et livres de fantasy anglo-saxonne. On y découvre juste une ou deux aides de jeu (de qualité), mais pas de scénarios. À découvrir d'urgence !



& desserts

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre (hé oui ! c'est le dernier bimestre), *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, conquérez des territoires et affrontez les terribles Krots de Troll avec *Guerres & Frontières*, offerts par Unicorn.

Tournée du Monde des Ténèbres

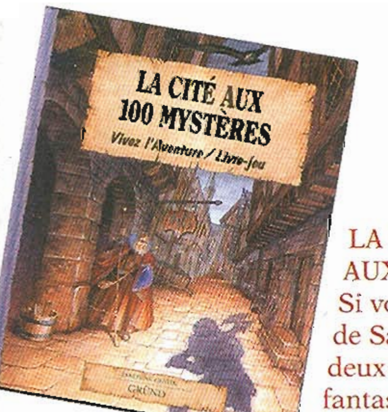
Ludis International organise la venue en France de deux auteurs de la gamme World of Darkness, soit Jennifer Hartshorn (récemment encore responsable de la gamme Vampire) pour *Wraith* (voir notre critique page 38) et Ian Lemke pour *Changeling* (et non pas Christopher Hind comme annoncé par ailleurs). On pourra ainsi les rencontrer en chair et en os aux dates suivantes de février : le 15 à Toulouse (*Univers Parallèles*), le 16 à Bordeaux (*L'Antre du Dragon*), le 17 à Paris (*L'Œuf Cube**), le 20 à Lille (*Rocambole*), le 21 à Paris (Descartes Écoles), le 22 à Lyon (*Chantelouve*), le 23 à Lyon (Descartes Lyon), le 24 à Grenoble (*ExcalibuR**), le 27 à Aix-en-Provence (*L'Archimage*), le 28 à Nice (*Jeux & Réflexions*), le 29 à Montpellier (*ExcalibuR*).

* Les événements de ces dates sont détaillés dans le Calendrier page 104.

Destination Aventure

Des conseils pour rendre vos descriptions plus vivantes, attrayantes, percutantes, poétiques ou épiques (p. 76).

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu. Ils recevront le premier tome de la BD Star Wars : L'Empire des Ténèbres, offert par Dark Horse.
Grégoire Allemand (62 Wimereux), Xavier Belanger (27 Verneuil-sur-Arre), Grégory Brienne (59 Gondecourt), Nicolas Burelout (64 Hendaye), Antoine Contal (78 Croissy-sur-Seine), Philippe Corbel (75 Paris), Aurélien Costa (38 Grenoble), Pascale Dautzenberg (95 Herblay), Stéphane Denouveaux (77 Mitry-Mory), Nicolas Deuezin (91 Paray-Vieille-Poste), Benjamin Du Petit Thouars (49 Angers), Hervé Estin (78 Versailles), Julien Froidurot (19 Uzerche), Olivier Gérard (76 Freville), Sébastien Gimenez (72 Arconnay), François Gleize (40 St-Pierre du Mont), Mathias Havet (59 Bailleul), Fabrice Jacubowski (59 Maubeuge), Guillaume Jannet (75 Paris), Martin Lalisse (45 Olivet), Yves Lecœur (35 St-Malo), Sylvain Lederman (75 Paris), Frédéric Legueddis (14 Caumont-l'Eventé), Benjamin Lerman (75 Paris), Emmanuel Lienhad (30 Nîmes), Alexandre Lorent (08 Vouziers), Jean-Yves Maillard (57 Marly), François Merlo (69 Villeurbanne), Samuel Merlotti (10 Mouzière-la Grande Paroisse), Frédéric Morlet (57 Metz), Richard Parrent (01 Dortan), Eric Penneteau (77 Cesson-la-Forêt), Laurent Pierre (38 St-Ismier), Mathieu Planes (34 Olargues), Damien Roullet (94 Villeneuve-St-Georges), Olivier Torgue (69 Caluire et Cuire), Sylvain Tracoulat (69 Lyon), Paskal Treut (14 Hérouville), Frédéric Valot (56 Vannes), Christophe Vera (94 Champigny).



LA CITÉ AUX 100 MYSTÈRES
Si vous avez aimé les dessins de Sandrine Gestin dans nos deux encyclopédies médiévales-fantastiques (hors-série n° 14 et 17), vous pourrez en retrouver d'autres en grand format et en couleur, et la découvrir comme raconteuse d'histoire dans ce livre d'aventure à jouer publié chez Gründ.

MENSUEL
ATTENTION !
Prochain numéro : 6 mars

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 30 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DU JEU



GUERRES & FRONTIÈRES

OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Attention : résultats dans le numéro 93 seulement.

Mise en jeu ! Casus Belli 91
Tirage le 8 mars 1996
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Plus de bimestre, plus de dicton. A bientôt pour notre formule mensuelle.

L'actualité des jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)2 est en page 15.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

● **Shadowrun** : *Elven Fire* est une aventure mettant en scène une guerre des gangs dans Seattle (fin février).

● **Ars Magica** : voir En direct de la rédaction p. 108.

● **L'appel de Cthulhu** : *Les sacrements du mal* est un recueil de six scénarios se déroulant dans l'Angleterre des années 1890 (mi-février).

● **Mutant Chronicles** : *Capitol* est un guide pour ce jeu de rôle permettant de découvrir Mars en détail (mi-février).

● **Star Wars** : *Le guide de la Trilogie* (voir Têtes d'affiche). *Cargos interstellaires* (voir Têtes d'affiche). *Éclaireurs* est un supplément permettant de jouer des « explorateurs » de la Nouvelle République (fin février).

● **Warhammer JdR** : *Pour la gloire d'Ulric* est le premier volet d'une campagne de création française : la *Campagne de l'Architecte des destinées* (paru), au nombre de volets non encore connu (2 ou 3 suivant le succès sans doute).

Fleuve Noir

● **Série Les royaumes oubliés/Fantasy** : *Les revenants du fond du gouffre* (n° 18 ; paru) est le volume 1 de la trilogie de *Retour à Ombre-Terre* (ou *Retour aux Sources*, cela dépend) dans lequel on trouve des tas d'elfes noirs : *La nuit éteinte* (n° 19) est le volume 2 (février).

● **Série Ravenloft/Dark Fantasy** : *Les âmes dans le canevas* (n° 5 ; février).

● **Série Shadowrun** : *Le pion de la nuit* (n° 8 ; paru), *Striper : assassin !* (n° 9 ; mars).

● **Série Battletech** : *Guerrier : en garde !* est le premier roman de cette série inspirée du jeu de combat entre robots géants du même nom (février). *Guerrier : riposte* (n° 2 ; mars) en est la suite.

● **Série Magic** : *L'arène* (n° 1 ; mars) est le premier volume de cette nouvelle série, inspirée du jeu de cartes à collectionner du même nom. Les acheteurs du roman pourront obtenir les deux cartes inédites en français : Arène et Égouts d'Estark.

Games Workshop France

● **Warhammer 40,000** : Le *Codex Garde impériale* devrait être disponible, et le suivant, *Anges de la Mort* (sur les Blood Angels et les Dark Angels) ne saurait tarder.

● **Necromunda** : Le jeu est disponible (voir critique p. 86-87) et les boîtes de figurines pour les autres gangs sont déjà en rang chez vos revendeurs.

Halloween Concept

● **Conspirations** : L'écran, illustré par Ludovic Deburne, contiendra aussi deux scénarios, mais pas le plan de la ville de Al Amarja, qui fera l'objet d'un supplément complet.

● **Toon** : *Silence ! on Toon* est enfin paru, avec ses adaptations toonesques d'AD&D, Star Wars, Star Trek, L'appel de Cthulhu et In Nomine Satanis/Magna Veritas (exclusivité française).

● **Lotus Noir**, le magazine des jeux de cartes à collectionner, est désormais disponible en kiosque.

Hexagonal

● **Mage** : *Technocratie : Progéniteurs* (supplément ; sans doute en février).

● **JRTM** : la traduction de la 2e édition du Jeu de Rôle des Terres du Milieu est parue (voir Têtes d'affiche). Les trésors des Terres du Milieu est un livre de 200 pages contenant la description et les références de tous les trésors du *Seigneur des Anneaux* (mars).

● **Rolemaster** : Le *Rolemaster Compagnon IV* contient bien sûr de nouvelles règles, mais aussi un index des quatre « compagnons » (avril).

● **Vampire** : *Milwaukee by Night* (février) est la traduction de l'ouvrage du même nom mettant en scène cette ville où vampires et loup-garous s'affrontent.

Kaze Animation

● De plus en plus de cassettes chez cet éditeur, rendant le choix bien difficile. Nos suggestions : la fin des **Chroniques de la guerre de Lodoss (VI)**, **D chasseur de vampire** (attention, plus futuriste que gothique) et **Armitage III** (vol. I) avec Mars et des androïdes.

Ludis

● **Kult** : *Les légions des ténèbres*, supplément, ne devrait plus tarder. Nous verrons ensuite le guide *Metropolis*, décrivant la ville archétype et éternelle derrière l'illusion de la réalité (mars).

● **Wraith – Le néant** : L'écran (février) contiendra un livret de 16 pages, condensé du Player's kit original et des tables de l'écran original. Le *Guide des joueurs* suivra (mars).

MultiSim

● **Rêve de Dragon** . *Poussière d'étoiles* est une aventure pour 4 à 6 voyageurs plutôt expérimentés, où l'on apprend que les étoiles rêvées par les dragons sont de toutes les couleurs.

● **Oniros/Rêve de Dragon** : *La Légende* (titre provisoire) est une grande campagne pour Oniros écrite par Pierre Lejoyeux, présentée sous la forme d'une boîte contenant trois livrets et une carte (fin mars).

● **Nephilim** : *Le Livre noir* est un supplément consacré à la magie Selenim (voir Têtes d'affiche).

● **Mnémos** : Trois romans sont prévus pour le 15 février. *Le Pacte de pierre*, par Sébastien Pennes, est la suite de *La brûlure du phénix* et devrait combler les inconditionnels du monde de Nephilim. *Les danseurs de Lorgol*, par Mathieu Gaborit, poursuit les aventures prenantes et étranges de son héros Agone. *L'épreuve de l'Astromance*, par Stéphane Marsan, est le roman d'introduction à Guildes (voir plus bas).

● **Guildes** : C'est le grand projet de Multisim pour 1996, un univers médiéval-fantastique complet. Les aventuriers sont des habitants des Rivages, partant à la découverte d'un mystérieux Continent. Il comprend la sortie d'un roman en février, qui décrira les grandes lignes de cet univers, puis d'un jeu de rôle fin mars, et enfin d'un jeu de cartes à collectionner en avril (360 cartes ; son thème : en tant que maître de Guilde, vous recrutez des aventuriers parmi les six grandes Nations de Rivages – signalons l'excellent Jean-Louis Mourier parmi les nouveaux dessinateurs). Bref, un Projet Ambitieux à l'« Américaine » pour cet Éditeur Français. Souhaitons-lui Bonne Chance !

Oriflam

● **Yom Kippour** est la traduction du wargame du même nom paru chez The Gamers, dans la même série que Stalingrad et Afrika (paru).

● **Pendragon** : *Au-delà du mur* (voir Têtes d'affiche).
● **Elric** : Le nouvel écran, illustré par Hubert de Lartigue, devrait être paru.
● **RuneQuest** : *Dorastor*, le guide de ce continent, est prévu pour mi-février.
● **Mekton Z** : Le mois de mars verra la traduction de ce jeu de rôle dans un univers de robots de combat géants.
● **Cyberpunk 2020** : Le *Chrome Book n° 3* est prévu pour mars.

Sans Peur et Sans Reproche

● **miles Christi** : *Locus palmarum* est un supplément de 120 pages comprenant deux scénarios et décrivant la commanderie de Paumier, au sud de la mer Morte (paru). Le jeu de cartes est prévu pour bientôt, il s'agit d'un jeu de 52 cartes traditionnel, mais dessiné par les artistes du jeu et utilisable donc directement pour la mécanique du jeu (à base de cartes et non pas de dés).
● **Soirée Enquête** est une nouvelle collection de murder-parties prêtes à jouer, prévues pour 8 à 10 personnes, et présentées sous la forme d'un livret. Premier volume : *Série noire à l'encre rouge*, univers contemporain, début mars.

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Créatures fantastiques* est paru (voir Têtes d'affiche), *Peuples imaginaires* ne saurait tarder.
● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Rigor Mortis* est paru. En dehors du bar « Chez Régis », d'informations sur Highlander (il ne doit en rester qu'un), et le Bureau, on trouvera une campagne qui permettra à des personnages grade 3 de finir en beauté leur carrière, le regard fixé sur les étoiles.
● **Nightprowler** : Critique complète en p. 34-36. L'écran devrait être disponible, et proposer le plan d'un quartier où peuvent évoluer vos personnages. Une série d'aventures dans Samarande (titre non défini) est prévue pour bientôt.

TSR (français)

Autant le programme de parution de TSR US est l'un des plus fiables qui soient dans le monde du jeu de rôle, autant celui de TSR en français est une nébuleuse étrange prévisible à six mois près seulement. Nous n'indiquons donc que les suppléments qui sont vraiment parus.

● **AD&D** : *Le manuel complet des Elfes* (paru) qui vous permettra de tout savoir sur la vision de cette race par TSR : sous-races, professions, objets magiques, aptitudes, etc.
● **Forgotten Realms** (Royaumes oubliés) : les deux premières aventures de la trilogie de Marco Volo, *Départ* et *Voyage*, sont disponibles. Ce sont des scénarios pour 4 à 8 personnages de niveaux 6 à 8.
● **Ravenloft** : *Un festin de Gobelyns* est une aventure pour 5 à 7 personnages de niveaux 4 à 7. En plus, la couverture du module (trois volets) sert d'écran additionnel pour les règles de Ravenloft, et une feuille de personnage à photocopier est fournie. L'écran n'est utile que pour Ravenloft, mais il est bien fait, quant aux feuilles de personnage, elles sont de loin supérieures (dans leur conception) aux feuilles standard d'AD&D, je vous recommande donc de les utiliser à la place de vos feuilles habituelles.

Jeux et aides de jeu amateurs

● **Malik'han** est un jeu de rôle complet, situé dans un lointain futur, où les hommes vivent au sein d'immenses océans, ne connaissant plus le ciel ou l'air. On y vit, respire, court, mange, sans savoir qu'un jour la surface a existé, et dans la crainte de la Prophétie, annonciatrice d'un terrible cataclysme. Le jeu, écrit par Olivier Dujeu, a été testé pendant plusieurs années par le club Les héritiers d'Aldarane de l'école d'ingénieurs de l'INPG. Il se compose d'un livre du maître (l'univers décrit pour le meneur de jeu, 96 pages), d'un livre du joueur (l'univers décrit pour les joueurs, 64 pages), de deux livrets de règles (l'un sur les règles accessibles à tous, 88 pages ; l'autre sur les PNJ, le bestiaire, etc., 64 pages), un livret de références (30 pages), des feuilles de personnage, deux cartes A3 du monde. Le jeu est bien présenté, d'un niveau de complexité proche de Mega III. Renseignements : Olivier Dujeu, Le Boston, 31 rue Claude Genin, 38100 Grenoble. Tél. : (16) 76.51.84.41. Prix : 200 F (port compris).
● **Profession : Espion 3** est un jeu de rôle de Stéphane Dudzinski, comprenant un livret de 54 pages et un scénario. L'univers est contemporain, mais à une différence près : les personnages-joueurs espions voient leurs capacités augmentées grâce à une puce spéciale cybernétique. Disponible pour 60 F (plus 15 F en timbres) auprès de Stéphane Dudzinski, 91 avenue des Oiseaux, 29000 Quimper.
● **Le Grimoire**, fanzine consacré à Warhammer, propose une carte du bassin de la mer du Sud en couleurs, format 42x30 cm, réalisée d'après les romans et suppléments existants. Son prix : 200 F (plus 50 F de frais de port), ce qui est peut-être un peu cher, même pour une réalisation artisanale. Renseignements : Sébastien Boudaud, 3 rue André Le Nôtre, 49300 Cholet. Tél. : (16) 41.62.52.69.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Avalon Hill

Voir aussi En direct de la rédaction p. 108
● **London's Burning** est un jeu de simulation aérien en solitaire, pour reproduire l'attaque aérienne allemande sur Londres en août 1940. On peut aussi y jouer à deux (disponible).





Le saviez-vous

N'est point mort qui dort encore. La compagnie Gold Rush Games envisage de publier pour la fin de l'année une nouvelle édition de *Bushido* (ce sera la troisième) le mythique jeu de FGU sur le Japon. Et comme un miracle n'arrive jamais seul, nous avons entendu dire qu'un autre ancien jeu FGU serait peut-être traduit en français d'ici la fin de l'année...



Black Dog

● **Mage – The Ascension** : *Destiny Price* (guide sur les gens de la zone et des banlieues, zarma ! ; paru).

Chaosium

● **Nephilim** : *Serpent Moon* est un recueil de quatre scénarios (paru).
● **Call of Cthulhu** : Le *1990's Handbook* est le livre du joueur pour les années 1990.

Dream Pod 9

C'est le nouveau nom de la société anciennement connue sous Ianus Publications, qui proposait des aventures pour Cyberpunk et Mekton (deux jeux de chez Talsorian, et dont l'autorisation s'arrête en juin 1996).
● **Heavy Gear** : Sous ce nom, on trouve un « jeu de rôle » qui est assez proche dans l'esprit de MechWarrior puisque l'on y incarne des pilotes de robots de combat géants, et que les aventures sont plus proches de missions de combat que d'enquête. L'ambiance des dessins rend ce jeu plus proche des mangas que du design américain. On trouve pour l'instant : le *Rulebook* (livret de règles) d'environ 250 pages : *Operation Jungle Drums*, qui est à la fois une aventure écran et un kit pour le meneur de jeu avec écran, feuilles de terrains, etc. ; les *Field Guides* (Northern et Western) qui décrivent différents types de robots.

FASA

● **Earthdawn** : *Blades* est un recueil de cinq scénarios pour 6 à 8 personnages de cercles 5 à 9 (paru).
● **Shadowrun** : *Awakenings : New Magic in 2057* est un supplément sur la magie avec de nouveaux sorts, de la métamagie, du vaudou (paru).
● **BattleTech** : Chaque année voit paraître son nouveau catalogue de tanks, chars, robots, vaisseaux de combat. C'est ici chose faite avec le *Technical Readout : 3058*.
● **Mechwarrior** : *Living Legend* est une aventure située dans l'année 3057 pour trois à six mercenaires.

ICE

● **Rolemaster** : *Arcane Companion* (règles de magie ; février), *Curse of Kobis* (aventure dans le monde de ShadowWorld ; paru), *Rolemaster Character Records* (feuilles de personnage ; février).
● **MERP II** : *Angmar* (réédition étoffée de ce supplément ; paru), *Mirkwood* (réédition étoffée de ce supplément ; paru).
● **Champions** : *Atlantis* (campagne : paru), *Watchers of the Dragon* (supplément sur les grands maîtres des arts martiaux ; paru).

Palladium Books

● **Rifts®** : *Rifts Japan* contient des cyber samouraïs, des ninjas mystiques et des dieux japonais, etc. (paru). *South America Two* développe le Pérou et les « lines » de Nazca (paru). Un index de 40 pages pour Rifts est prévu, permettant de savoir où retrouver les informations dans la multitude de suppléments parus.
● Le jeu **Nightspawn** va changer de nom et devenir **Nightbane** (avec plein de ™ bien sûr comme d'habitude). Il faut savoir qu'il existe aux États-Unis un personnage de super-héros appelé Spawn, et l'éditeur menaçait de faire un procès. En bref, *Between the Shadows* sera donc le premier supplément pour Nightbane, décrivant les mondes du rêve, le plan éthéré et le plan astral (février).
● **Palladium Fantasy RPG**, la deuxième édition de ce jeu de rôle médiéval-fantastique, à mi-chemin entre AD&D et Rolemaster, arrive en février. Elle sera compatible avec Rifts et les autres jeux du « megaverse » Palladium.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Eurosource Plus* est une édition augmentée de Eurosource (guide : février).
● **Castle Falkenstein** : *The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci* (paru), *The Book of Sigils* est un supplément sur la magie (février).
● **Cyber Generation** : La 2e édition devrait être disponible. *Cybergeneration Gop* est un guide détaillant la vie quotidienne des gamins de la cybergénération (mars).

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Greece, The Age of Gods and Heroes* est paru. On s'étonne presque de ne pas avoir vu ce supplément plus tôt tellement il paraît « classique ». *Celtic Myth* est un guide sur le monde mythique des Celtes de Grande-Bretagne et d'Irlande. Assez complet semble-t-il, on n'y trouve rien sur notre « petite » Bretagne. La seconde édition du *Fantasy Folk* est disponible (ainsi que la traduction française).
Gurps IOU décrit une université américaine où TOUT est possible, depuis le voyage dans le temps jusqu'au contrôle de la haute finance mondiale par le biais des Grands Anciens à la recherche de la petite culotte de votre amie qui a servi de sujet d'expérience au laboratoire des particules improbables. Un mix entre Illuminati, On the Edge, Paranoïa, Toon et Teenagers from Outer Space. Bref un produit typiquement américain, peu compréhensible par nous autres Français, mais qui contient de géniaux dessins de Phil et Kaja Foglio.
● **Car Wars**. Steve Jackson a donné à VictorMaxx Technologies la licence de Car Wars en ce qui concerne son entrée

Panorama de la presse wargame

● **Vae Victis** n° 6 contient un jeu en encart sur la célèbre bataille de Fontenoy, en 1745 (« Messieurs les Anglais, tirez les premiers »...). Heureuse initiative, car le XVIIIe siècle est encore trop peu connu des wargameurs. On trouve en outre des présentations de *Nach Frankreich* (Oriflam), *Rossyïa 1917* (Azur Wish), la série *Europa* (GDW - GR/D), de nombreux articles pour les figurinistes (avec scénarios, etc.), et un excellent article historique sur les chars français et leurs doctrines d'emploi durant l'entre-deux-guerres et en 1940.

● **Strategy & Tactics** n° 175 continue son « Ancient Wars Series » avec *Germania*, jeu en encart consacré aux campagnes d'Auguste contre les Germains qui mena à la tragique (pour les Romains...) bataille du Teutoburger Wald. Un bon dossier historique accompagne le jeu. Les autres articles sont consacrés au projet de bombardement stratégique que la Luftwaffe voulait lancer en URSS en 1943/44, aux armées de l'empire moghol (eh oui, mOghol, pas mONgol) des Indes, du XIVe au XVIIIe siècle (sujet éminement original et passionnant), à l'infanterie légère prussienne en 1806, et à l'opération héliportée Pegasus, au Viêt-nam, en 1968.

● **The Canadian Wargamers Journal** n° 43 contient des articles sur : *Avalanche, Lee Takes Command, Stonewall Jackson's Way, Piercing the Reich, April's Harvest, Europa Universalis, Alexander/SPQR, Legendary Battles, Dixie/Shiloh & Bull Run, Borodino'41, Yom Kippur/Sinai 1973, A Famous Victory, Bloodiest Day, Volley and Bayonet*. Il s'agit de présentations ou de comptes rendus de parties, mais aussi de très nombreux aides de jeu et errata officiels ! Rien que pour cette raison, cette revue est incontournable...

● **Fire & Movement** n° 101 nous présente en détail le petit nouveau de la presse « belliludiste » américaine avec-jeu-en-encart (toujours très simple) : *Games Fix* ; à regarder de plus près... On y trouve également des articles sur *Rebels & Redcoats, Bodyguards Overlords, 1914 Glory's End, Crusades II, Fateful Lightning*. Mais le plus intéressant dans ce numéro, ce sont sans doute les nouveaux scénarios stratégiques, variantes et changements de règles pour le célébrissime *Pacific War*, de chez Victory Games. A noter également, un article sur les différences et les points communs entre la réalité et les simulations informatiques de sous-marins.

● **Operations** n° 19 (hiver 1995) assure comme toujours avec beaucoup d'efficacité les jeux de l'éditeur The Gamers (*Civil War/Brigade Series, Tactical Combat Series, Operational Combat Series, Standard Combat Series*, mais rien dans ce numéro sur la *Napoleonic Brigade Series*). Errata, aides de jeu, analyses et variantes sont au traditionnel rendez-vous.

● **Command** n° 35 contient deux jeux en encart (avec, bien entendu, les articles historiques afférents) : l'un sur la guerre civile en ex-Yougoslavie (centré principalement sur les opérations en Bosnie), et l'autre sur un thème déjà original en lui-même, mais qui l'est plus encore par la façon dont il est traité... En réalité, on y trouve trois jeux simulant des guerres entre les États américains du Nord et du Sud, qui auraient pu se produire si la Confédération avait gagné la guerre de Sécession : une guerre au début du XXe siècle, l'autre dans les années 40, et la troisième à notre époque. Trois prétextes, en somme, pour recréer artificiellement des « guerres de Sécession » avec des forces des Première, Deuxième et Troisième guerres mondiales. Ça n'est pas inintéressant, mais sans plus. En revanche, le long article historique étudiant les possibilités que le Sud aurait pu avoir de gagner la « vraie » guerre est passionnant ; c'est une excellente étude stratégique et opérationnelle. En outre, on trouvera dans ce numéro des articles sur la destruction de la flotte impériale allemande à la fin de la Première Guerre mondiale, la révolte des Hussites (en bohême au XVe siècle), la bataille de Marathon, et l'échec de la politique nazie dans le recrutement des troupes en provenance de l'URSS (du fait de la stupidité politique des principes racistes hitlériens, évidemment !).
A signaler également, des scénarios, aides de jeu, modifications de règles, errata et conseils de jeu pour *Proud Monster* et *The Great War in Europe*.

Laurent Henninger

Toutes les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS

rubrique NEW

dans le monde virtuel. C'est sous le nom *Autoduel* que l'on verra cet été à Chicago un centre de jeu où des cabines reliées ensemble permettront à des conducteurs de s'affronter dans des arènes virtuelles, un peu à la manière des centres BattleTech. Un jeu sur CD-Rom est prévu pour la suite, ainsi qu'un jeu « en ligne » (sur réseau informatique mondial).



Dans cette photo, deux produits en français se sont cachés. Sauras-tu les retrouver?

TSR

● **Advanced Dungeons & Dragons** : *Country Sites* (onze sites campagnards à faire découvrir à vos aventuriers ; paru). *Encyclopedia Magica IV* (dernier tome de l'ensemble des objets magiques parus pour AD&D). *Night Below : An Underdark Campaign* (une grande campagne permettant d'aller du niveau 1 à 13, et qui pour une fois ne consiste pas en une série de couloirs et de salles à monstres et trésors – à la Undermountain –, mais une suite d'aventures mêlant dangers, réflexion et stratégie ; paru). *Shaman* (supplément sur un nouveau type de prêtre, plutôt intéressant ; paru). *Monstrous Compendium Annual II* (des monstres ; paru). *Cleric's Challenge II* (scénario un clerc-un MD ; paru). *The Silver Key* (aventure avec des orques, niveaux 2 à 8 ; paru) ; *Den of Thieves* (guide sur les voleurs, pickpockets et autres criminels urbains ; mars).

● **Mystara** : *Johsuan's Almanac* est un guide comme on aimerait en voir plus dans n'importe quel jeu de rôle. Sous la forme d'un almanach annuel, on trouve la description des pays et villes principales du monde de Mystara (le monde créé pour l'ancêtre D&D), sous la plume de divers « correspondants ». Il y a des informations concises et agréables sur les personnages principaux, les coutumes des régions, le calendrier, les évènements de l'année écoulée. Bref on regrette de ne pas avoir ce genre de supplément en création française.

● **Planescape** : *Planes of Conflicts* (grosse boîte décrivant les six plans opposés des Beastlands, Bytopia, Elysium, Carceri, Gehenna et Gray Wastes – avec bien sûr de nouveaux monstres et quatre courtes aventures ; paru). *Something Wild* (aventure niv. 4-7 ; février) ; *Uncaged. Faces of Sigil* (recueil de PNJ ; mars).

● **Forgotten Realms** : *Pages from the Mages* (tout un tas d'objets magiques, de livres de sorts et d'artefacts découverts ou propriétés de magiciens bien précis des Royaumes oubliés ; paru). *Wizards & Rogues of the Realms* (les particularités des magiciens et des voleurs dans les Royaumes oubliés, un ouvrage qui donne plus d'une quinzaine de kits pour modifier vos personnages en fonction de leur région d'origine ; paru). *Faith & Avatars* (guide sur les dieux ; mars).

● **Ravenloft** : *The Evil Eye* (scénario niv. 4-6 ; paru). *The Nightmare Lands* (guide de campagne permettant d'envoyer les personnages dans le demi-plan des cauchemars – dommage que les cartes désormais excessivement mal dessinées des mondes Planescape et Ravenloft de TSR fassent plutôt rire que peur ; paru). *The Gothic Earth Gazetteer* (guide sur les événements, personnages célèbres et sociétés secrètes de la Terre « gothique » en 1890 ! pour le très improbable univers Masque of the Red Death, mais qui pourrait tout à faire servir de guide alternatif pour les jeux L'appel de Cthulhu, Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales ou même Maléfices© ; paru). *Neither Man nor Beast* (aventure ; paru). *Forged of Darkness* (supplément sur les objets magiques ; paru) ; *Bleak House* (aventure dans une maison hantée, niv. 6-12 ; mars).

● **Dark Sun** : Réédition et modification de ce très bel univers de jeu (voir Têtes d'affiche). Plus de détails bientôt. *Windriders of the Jagged Cliffs* (supplément plus aventure ; paru). *The Wanderer's Chronicles : Mind Lords of the Last Sea* (guide et aventure ; paru).

● **Birthright** : *Cities of the Sun* est une boîte qui contient toutes les règles et les cartes nécessaires pour le combat et commerce navals, ainsi que la description de royaumes côtiers et îliens (paru). *The Book of Magecraft* (guide sur la magie de Cerilia ; février) ; *Binsada Domain Sourcebo*[...] (guide ; février) : *Sword of Roele* (aventur[...] niv. 5-8 ; février).

White Wolf

● **Mind Eye Theater** : *Elder's Reveng*[...] est une aventure « live » dans l'univers d[...] Vampire.

● **Vampire – The Masquerade** : *Cl*[...] *Book Tzimisce* (paru).

● **Mage – The Ascension** : Le jeu de ta[...]rot est paru (il est superbe). La 2ᵉ édi[...]tion du jeu est disponible. *Void Engineer*[...] est un supplément sur cette partie de l[...] Technocratie (mars).

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Rag*[...] *across Apalachia* (guide sur les Appalaches[...] paru).

● **Wraith – The Oblivion** : *Sandme*[...] (guide sur l'histoire de cette guilde ; mars[...]

● **Changeling – The Dreaming** : *Th*[...] *Autumn People* (guide pour meneur de je[...] décrivant entre autres des formes de l[...] Banalité ; février). *Nobles : The Shining Hos*[...] (supplément sur les nobles ; mars).

Wizards of the Coast

● Voir En direct de la rédaction p. 108.



Rubrique écrite en noir sur fond blanc, édition limitée à deux pages par numéro.

Cardz Games

● En association avec BradyGames, l'éditeur de Hyborian Gates va publier un jeu : **Mortal Kombat**, d'après le jeu d'arcade.

Companion Games

● **Galactic Empire** : *Piracy* proposera deux ou trois nouvelles races (mars).

Daedalus Games

● **Shadowfist** : *Netherworld* est la première extension pour ce jeu, elle devrait comprendre environ 130 cartes.

Decipher

● **Star Trek** : L'extension *Alternate Universe* est parue. Des différends opposant Decipher Games et Paramount risquent de limiter la durée de vie du jeu puisque leur accord s'arrête fin 1996.

● **Star Wars** est paru fin décembre aux États-Unis. On ne pouvait s'en procurer quelques exemplaires que dans les boutiques de cartes à collectionner (pas à jouer), puisque les distributeurs américains n'avaient pas eu l'autorisation d'en expédier en France. Il a donc fallu attendre fin janvier pour que le public français découvre ce jeu. Plus de détails quand nous aurons eu le temps d'y jouer (les images sont plus petites que celles de Star Trek, et nous ne connaissons pas le système de jeu). Une version française est prévue.

Descartes Éditeur

● **James Bond 007** : Le jeu *GoldenEye* est paru, et le mécanisme est relativement simple.

● Traductions : Descartes prévoit de distribuer les traductions des jeux **Guardians** (FPG) et **Star Wars** (Decipher).

Esterev

● La deuxième boîte du jeu **Ybride**, *Next Generation*, est disponible. Elle contient quatre personnages de combattants parmi les six possibles. Rappelons que dans ce jeu simple de combat, il faut évidemment défaire son adversaire. Si le jeu de base est simplissime, comprenant seulement les combattants et un dé à douze faces, il devient plus complexe et intéressant quand on utilise les cartes vendues en recharges (la série Next Generation de recharges est également disponible).

FPG

● **Guardians**. La première extension, *Dagger Isle*, est parue. Pour reconnaître les extensions et les diverses éditions, regardez attentivement la ligne du bas, après le nom de l'illustrateur. Il y a soit un point bleu (édition limitée), soit un point blanc (édition révisée), soit une dague (Dagger Isle). Traduction française du jeu de base prévue pour avril.

Halloween Concept

● **Lotus noir**, magazine français des jeux de cartes à collectionner, passe désormais en kiosque.

ICE

● **Middle-earth™ : The Wizards** est le jeu de cartes des Terres du Milieu. Il talonne visiblement Magic dans le domaine des ventes, les fans de Tolkien se battant pour compléter la série. Attention si vous achetez des paquets de base pour jouer. Une bonne idée a été de faire des paquets fixes de 20 cartes (en plus des 56 variables), mais ces paquets sont de cinq sortes. Si vous jouez contre quelqu'un qui a le même paquet fixe que vous (1 malchance sur 5), il est impossible de jouer. Il semble que prendre des paquets « en ligne » dans le présentoir annule ce risque. Quant au système de jeu, il s'agit de constituer des compagnies d'aventuriers dirigées par un des magiciens (vous), dans le but d'accroître son influence sur les Terres du Milieu. Les règles sont parait-il assez claires quand on sait déjà jouer, mais un peu confuses de prime abord. Nous essaierons de vous fournir une aide de jeu dans notre prochain numéro. La traduction française est envisagée, mais pas encore planifiée. La série limitée étant déjà épuisée aux États-Unis, la série normale est prévue pour avril, intégrant tous les errata et précisions.

Last Unicorn Games

● **Heresy** : Ce jeu, dont les cartes ont presque le format de celles de tarot, est paru. Les illustrations déçoivent par rapport à celles vues dans les publicités, mais il est vrai que dans 80 % des jeux de cartes, les cartes montrées en avant-première sont bien mieux dessinées que les suivantes. En dehors de cela, nous n'avons pas d'opinion sur le système de jeu.

Ludis

● **Kult** : La traduction du jeu de cartes est parue. Le petit livret de règles contient une présentation de l'univers du jeu de rôle Kult ainsi qu'un glossaire, ce qui permet finalement une première approche avant de déterminer si ce genre d'univers vous convient. Le système semble plutôt simple, des symboles clairs sur les cartes aidant à les positionner sur la surface de jeu. Les dessins sont de qualité, mais l'impression légèrement floue les dessert.

Marvel
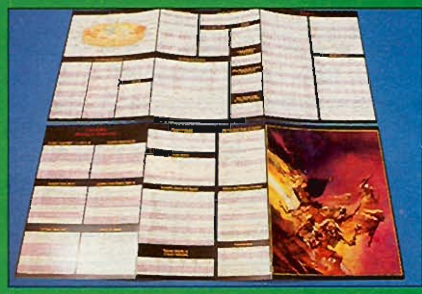
● **Over Power** : L'extension *PowerSurge* propose plus de 21 nouveaux super-héros (paru). Une extension avec des personnages de DC Comics (Superman, Batman) est en discussion. Les personnages DC auraient une caractéristique en plus : l'Intelligence. Est-ce à dire que Hulk ou la Chose n'en ont pas besoin ?

▷

Le saviez-vous

Les Américains ont de grandes qualités, mais décidément ils ne semblent pas savoir faire des écrans de jeu. Il n'y a qu'à voir l'écran pour *AD&D2*, en deux paravents de trois volets, tellement couvert de tableaux et de bouts de règles optionnelles qu'il ferait passer ce jeu pour plus compliqué que la poursuite d'un doctorat en physique atomique, et que l'on se demande où est passée l'envie d'aventure et de rêve.

Espérons que l'écran français bénéficiera d'un dessin couvrant au moins l'une des faces d'un des paravents, pour bien montrer que le jeu de rôle c'est du souffle épique, et pas un rapport administratif du KGB.





Mayfair Games

- **Sim City** : On peut se procurer un nouvelle boîte complète de 120 cartes contenant tout ce qui est nécessaire pour jouer à Sim City, évitant ainsi d'acheter trop de recharges. Cette boîte s'appelle *Chicago*, et si le principe fonctionne, d'autres villes sont prévues.
- **Fantasy Adventure** est un jeu dans lequel chaque joueur gère à son tour une équipe de personnages combattant des monstres afin de gagner des pièces d'or (février/mars).

Medallion Simulations

- **Ruins World**. Ce jeu introduit un concept qui semble assez intéressant : chaque joueur prend une carte de personnage avec des caractéristiques, s'équipe avec des pièces d'or et part en expédition avec les autres joueurs contre des pièges et des monstres (on retrouve ici le jeu de cartes standard). Chaque aventurier a une carte d'objectif personnel (amasser un certain nombre de pièces d'or, tuer un certain monstre, retrouver un objet). Pour vaincre les ennemis il faut s'allier, et c'est le premier à atteindre son objectif qui gagne. Le principe parait intéressant (hybride entre jeu de plateau, de rôle et de cartes), reste à voir le jeu terminé pour juger du résultat (janvier/mars).

MultiSim

- Le jeu de cartes **Guildes** devrait être disponible fin février (voir le projet Guildes dans En français dans le texte.)

Siroz Productions

- **Dragon Wrath** : Ce jeu d'origine espagnole, directement inspiré de la BD *Le mercenaire*, débarque en français avec un système de jeu complètement réécrit (l'original étant trop proche de Magic). On peut se procurer la collection complète (200 cartes) avec quatre paquets de couleurs différentes, les recharges contenant en fait les 121 cartes de la première extension (début février).

Steve Jackson Games

- **INWO** : L'extension *Assassins* est disponible, on trouve évidemment parmi les cartes celle de l'Illuminati Society of Assassins (paru).
- Le magazine Inquest nous indique que Steve Jackson envisage de publier un jeu de cartes sur le thème de *XXXenophile*, une BD érotique de Phil Foglio.

Target Games

- **Doomtrooper** : *Mortificator* est une extension avec de nouveaux types de personnages (bientôt).



TSR

- **Spellfire** : L'extension 7 : *The Underdark* est disponible, avec des tas de monstres qui possèdent l'infravision (utile quand on se bat dans le noir). Suivront les *Rune & Ruins Booster Pack Set 8* (février) et le *Birthright Booster Pack Set 9* (avril).
- **Blood Wars** : *Warlord Tactical Manual* (guide du joueur : février) ; *Escalation Pack 4 : Insurgents of the Inner Planes* (mars).
- **Dragon Dice** : Le *Kicker Pack #1* est paru (avec des amazones), ainsi que des accessoires : tapis de jeu, écran pour joueur, cartes de sorts. Le *Kicker Pack #2* est *Firewalkers* (mars).

U.S. Games System

- **Wyvern** : *Chameleon* est une extension avec un nouveau type de cartes, les caméléons qui se transforment de dragon en terrain, et réciproquement.

White Wolf

- **Rage** : L'extension *The Wyrm* est parue. On peut maintenant jouer des packs du Ver contre des packs de garous. *War of the Amazon* est prévue pour mars.

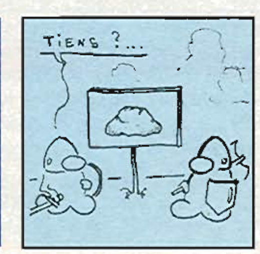
Wild Storm

- Le jeu de base **Wild Storm**, de combat de super-héros, est disponible. Première extension, *Conflict*, prévue pour février.

Wizards of the Coast

- **Vampire – The Eternal Struggle** : La nouvelle édition est disponible, toujours à bord noir mais avec des liserés rouges. Quelques cartes ont été retirées du jeu, quelques-unes ont été ajoutées, de nombreuses ont été précisées. La première extension, *Dark Sovereign*, montre l'Europe, introduit deux nouveaux clans, les Giovanni et les Ravnos, et deux disciplines, Chimersty et Necromancy.













● **Magic : The Gathering** : La prochaine extension est prévue pour avant l'été, sera conçue pour compléter Ice Age et s'appellera *Alliances* (en anglais et en français).

● **Magic en français** : *Ère glaciaire*, la traduction de Ice Age, est attendue pour le mois de février. Un bureau a été ouvert à Paris et vous permet de contacter Wizards pour toutes les questions concernant les règles et l'organisation de tournois (voir Initiatives p. 110).

Zop El Fekroune

● **HRM 421** est un jeu de cartes amateur, peut-être à collectionner et sans doute à rigoler, produit par une petite association dont le but est de publier tout type de jeux, y compris les pires. Dans HRM 421, on joue une corporation de producteurs de cartes à collectionner qui veut ravir des parts de marché par le biais de cheptels (les clients quoi) voulant s'approprier des enjeux (des collections de cartes de types divers). On trouve des cartes à trois niveaux de rareté : les Ton père... (Ton père il fait du vélo virtuel) très courantes, puis les Moi aussi... (Moi aussi, je suis un rebelle qui sort du système !) et enfin les Hyper rare de la mort... (Hyper rare de la mort qui éclabousse avec sa Golf Turbo Injection Rouge). On peut se procurer un paquet de cartes pour 66 F (6 F de port compris) chez Ronan Quarez, pour l'association Zop El Fekroune, 3 rue Gustave Charpentier, 35700 Rennes. Chèque au nom de l'association.

Et tous les produits sur 3615 Casus

Points de vue

Eagles – Waterloo 1815

Après la guerre de Sécession, Columbia s'attaque à l'Empire. Bien que ce soit en commençant par la fin – Waterloo –, le résultat est de toute beauté. Mieux, d'une parfaite exactitude. On peut même dire que l'achat de toute la série (300 cartes, soit 5 paquets au moins) s'impose pour tous les figurinistes Empire.
Pour les joueurs, Columbia a prévu de nombreuses modifications pour donner le style Empire à sa règle de Dixie, avec notamment des pions de formation (en carré, en colonne...). On peut encore faire mieux, mais le résultat est de plus en plus wargame et de moins en moins jeu de dés.
Et pour les collectionneurs, même si toutes les cartes ont la même rareté et si aucun doublon n'est autorisé dans le jeu, chaque carte existe en trois versions : or, argent et bronze (fréquence : 1/3/6). Bon courage pour la collection des 300 cartes or !

Frank Stora

Legend of the Five Rings

Dans un Japon médiéval et fantastique, les fils des plus grandes familles s'affrontent pour devenir l'héritier de l'empereur mourant. Aidés de nombreux alliés, humains ou non, les joueurs devront mériter la confiance de leur suzerain en amassant des points d'honneur. En effet, les victoires et l'utilisation de certaines cartes en faisant gagner ou perdre un certain nombre, le premier a en avoir 40 remporte la partie. La magie est présente, tout comme les incontournables ninjas, dans ce jeu aux multiples facettes qui offrira aux amateurs du Japon de nombreuses heures de plaisir.

Emmanuel Quenez ■

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour Star Wars, en v.f.

LE GUIDE DE LA TRILOGIE DE LA GUERRE DES ÉTOILES

Pour les « minimalistes », les fauchés ou les intégristes star warsiens...

J'avoue avoir été perplexe quant à l'utilité de ce supplément. Reprenant ce que nous savons tous, pour peu que l'on ait vu la Trilogie au moins cinq fois et lu les premiers *Galaxy Guides*, ce guide me paraissait plus « commercial » qu'autre chose. Et puis, à la lecture, mon opinion a changé.
Premier bon point, les caractéristiques sont « Seconde Édition ». Ensuite, ce guide a le mérite de faire en quatre chapitres, intitulés sobrement *Héros et crapules*, *Un nouvel espoir*, *L'Empire contre-attaque* et *Le retour du Jedi*, un tour à peu près complet des événements de la Trilogie.
Certes, j'aurais aimé y trouver les plans du palais de Jabba, plus d'informations sur le Peuple des sables, le déroulement plus détaillé des grandes batailles mythiques. Mais on ne peut pas tout avoir. Car finalement, on en a pour notre argent. Par exemple, connaissez-vous vraiment les activités des Sœurs Tonnika ? Saviez-vous que Lando a failli les épouser ? Quelles sont les caractéristiques des hommes d'équipage Mon Cal ? Pouvez-vous décrire le test d'engagement des gardes du corps de Jabba ? Dites-moi ce qu'il est advenu d'IG-88 après son séjour sur la Cité des Nuages ? Quelle est la planète d'origine du Rancor ? Et l'on pourrait ainsi jouer à « Questions pour un fana » pendant longtemps... Car, c'est bien de cela qu'il s'agit : un guide pour les aficionados qui désirent en apprendre plus sur ce qu'ils ont vu au cinéma, et pour nous, joueurs, une très bonne source d'inspiration, chaque page contenant une ou plusieurs idées d'aventures.
Ce guide est un très bon achat, qui complète harmonieusement ce que j'appellerais la « trilogie du matériel de base » : les *Règles seconde Édition*, le *Guide de l'Empire* et le *Guide de l'Alliance rebelle*...

Philippe Rat

Un supplément pour Star Wars, en français. Prix : 189 F.

Pour Éléckasë, en v.f.

ARMAGEDON

De mieux en mieux

Armagedon est le quatrième supplément d'*Éléckasë*. Ce jeu d'heroic fantasy, somme toute assez classique au départ, s'invente peu à peu une cosmologie complexe et originale. Il est question de six textes courts racontant chacun une légende « éléckasienne », de la suite de la campagne des Joyaux-Étoiles, et du background en abondance sur les Entités et les Dieux. *Armagedon* est présenté comme le récit d'un colporteur (une sorte d'historien sur Éléckasë). Bien qu'étant assez exhaustif, il néglige toutefois d'approfondir quelques sujets importants. On ne sait toujours pas exactement ce qu'est une Entité. D'après ce qu'on en devine, il s'agit de concepts vivants qui visent à modifier l'univers à leur image (rien que ça !). Or dans la campagne des Joyaux-Étoiles, les personnages devront traiter avec elles et avec leurs serviteurs. Pourtant rien n'indique au MJ comment les jouer, ni ce qu'elles pensent vraiment, et d'ailleurs comment jouer des concepts purs ? Quant aux quatorze Dieux présentés, ils sont, pour la plupart, assez classiques. Cependant, vous y trouverez le Dieu de la religion catholique, avec ses anges... et le diable avec ses démons (un *In Nomine Satanis/Magna Veritas* éléckasien ?).
La deuxième partie du supplément, destinée aux seuls MJ, est consacrée à la description de la campagne, dans ses grandes lignes, et à celle d'*Armagedon*. Ce grand scénario, troisième épisode de la quête des Joyaux-Étoiles, n'est, au demeurant, pas facile à jouer, car justement l'Armagedon approche. D'aucuns disent même qu'il a commencé, la guerre faisant déjà rage. *Armagedon* éclaire *Éléckasë* sous un angle novateur et perturbateur. C'est le meilleur supplément paru à ce jour pour ce jeu.

Nicolas Toper

Supplément en français édité par Ormekiane Productions. Prix : 145 F.

Un jeu de rôle en v.f

LE JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU 2e édition

Lifting

Imaginez un livre de magie : cela doit être volumineux, avec une couverture épaisse et des ferrures dorées, et rempli de parchemins compliqués. *JRTM deuxième édition* ressemble un peu à cela, et se différencie donc incontestablement de la première version. Du moins sur le plan esthétique. On remarque tout de suite le travail de présentation effectué, le livre s'étant embelli depuis l'édition américaine. La boîte a donc disparu, et avec elle les dés, les plans et le scénario supplémentaire (qui était meilleur que celui des règles). La mode des livres épais présente malheureusement des inconvénients, et il est à craindre que l'ouvrage soit moins beau après de multiples manipulations, d'autant qu'il sera nécessaire de faire des photocopies des nombreuses aides de jeu. Un cahier détachable aurait été bien pratique.
Le contenu a lui aussi évolué, mais ne vous attendez pas à une révolution. On a procédé par retouches et fait des ajouts qui apportent des éclaircissements et de nouvelles possibilités aux joueurs et au MJ. Il y a ainsi quelques règles optionnelles et de nouvelles professions, qui vous éviteront d'être trop tôt tentés par *Rolemaster*. Pour faciliter l'initiation, 16 personnages presque prêts à jouer sont proposés. Il suffit de les fignoler, et des tables permettent de les faire évoluer lorsqu'ils gagnent de l'expérience. Le scénario d'introduction est toujours le même, seuls les plans ont été revus pour une meilleure compréhension. Il est dommage de n'avoir pas pensé aux possesseurs de la première édition qui pourraient être tentés par la seconde. Si vous jouez déjà à *JRTM*, vous trouverez bien quelques éléments nouveaux dans ces 300 pages, mais sans doute pas tout ce que vous attendiez. (De toute façon, au rythme des productions ICE, n'espérez pas en avoir davantage dans un avenir proche.) Pour ceux qui veulent se lancer, le système n'est pas vraiment facile pour un meneur de jeu débutant, surtout pour ceux qui n'aiment pas manier les chiffres. Pour les autres, c'est une bonne occasion de découvrir ce classique incontournable dont les règles demeurent intéressantes. Quant aux fans de Tolkien, fâchés avec ce jeu qui n'est toujours pas à la hauteur de l'œuvre de leur idole, il leur faudra encore patienter.

Olivier Guillo

Un jeu en français édité par Hexagonal. Prix : 225 F.





Pour Star Wars, en v.f.

CARGOS INTERSTELLAIRES

Vous ne serez plus jamais le même propriétaire...

En une centaine de pages, ce manuel traitant des « négociants stellaires » (pour ne pas dire les contrebandiers !) fait le tour de la question, allant des règles du commerce interstellaire en fonction du niveau technologique des mondes visités, en passant par le marché noir et les usuriers. Il faut cependant attendre le chapitre huit pour véritablement justifier l'achat de *Cargos*. En 14 pages de tableaux et d'explications claires et détaillées, le MJ reconnaissant verra s'estomper les affres de la détermination de la panne d'un vaisseau et les questions perverses des propriétaires concernant l'amélioration technique de ce dernier. Ainsi, il pourra affronter la tête haute le joueur « calculette » désirant s'équiper d'un hyperpropulseur X1 (Griffyn-XTG Unité Vitesse-Lumière de Sorosuub, 15 000 crédits hors installation, 18 tonnes métriques, disponibilité T). Tout y passe, de la coque à l'armement, sans oublier les senseurs, les compartiments secrets, l'aménagement passager ou les convertisseurs de carburant. Petite cerise sur le gâteau, on connaît maintenant avec une relative précision le coût d'entretien mensuel de ce cher tas de ferraille...
Le supplément aurait pu s'arrêter là. C'était compter sans les auteurs, qui font visiblement partie de ceux qui trouvent que *Star Wars* est trop centré sur l'affrontement Empire/Rébellion. Histoire de démontrer le contraire, ils nous ont concocté une petite campagne, *L'amas de Minos*, bien agréable quoique nécessitant un important travail d'adaptation pour être véritablement jouable.
En conclusion, *Cargos interstellaires* est un supplément à acheter de toute urgence, tant il est utile et efficace. Mettez cependant le holà quant à sa consultation par les joueurs, moins ils en sauront...

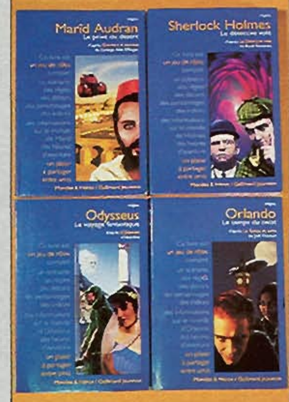
Philippe Rat

Un supplément pour Star Wars, en français.
Prix : 136 F.

Une collection de jeu de rôle de poche en v.f.

MONDES & HÉROS

Inspi romans



Ce n'est pas un jeu de rôle, mais toute une collection que Gallimard « Livre dont vous êtes le héros » Jeunesse sort. Il s'agit de jeux livrés « clés en main », avec des règles simples et universelles, édités au format poche, et distribués dans le réseau librairie. Quant aux univers, ils sont tirés de livres connus, voire de grands succès. Chaque titre contient le background spécifique au roman, des conseils pour maîtriser une partie, une campagne (120 pages) et un écran (microscopique, mais qui contient l'intégralité des tableaux de règles). Le tout est présenté comme pour le cinéma, avec un script pour le scénario, une mise en scène pour le jeu, et des rôles pour les PJ. Les décors sont séparés du script, ainsi que les actions s'y déroulant. On trouve également beaucoup de textes à lire à haute voix aux joueurs. Pour la campagne, les actions possibles des joueurs sont indiquées à la fin de chaque scène. Un regret toutefois : le manque cruel d'exemples.
Cette nouvelle collection, qui vise le grand public, reste néanmoins intéressante pour nous autres rôlistes, car elle permet de jouer des intrigues venant d'excellents romans. Il est possible de maîtriser un jeu en moins d'une heure, mais il est conseillé d'avoir lu l'histoire originale, pour avoir une meilleure connaissance du monde. Quatre titres sont parus à ce jour.
- **Marîd Audran**, d'après *Gravité à la manque* (Effinger) : Au début du XXIIe siècle, le Moyen-Orient est devenu cyberpunk et chaotique. Un détective privé lutte pour sa place au soleil...
- **Orlando**, d'après *Le temps du Twist* (Houssin) : Dans le futur, un virus oblige les hommes à être ivres en permanence, sous peine de se transformer en zombie. Or, c'est l'anniversaire d'un de vos amis et on (un loup-garou) lui offre une Buick Electra, qui permet de voyager dans le temps, mais seulement aux dates des concerts de Led Zeppelin...
- **Sherlock Holmes**, d'après *Le détective volé* (Réouven) : Le célèbre détective, en compagnie de Watson et d'H.G. Wells, décide de revenir résoudre, à l'aide de la machine à remonter le temps, deux enquêtes ayant été « bâclées » par un de ses avatars inventé par Egar Allan Poe.
- **Odysseus**, d'après *L'Odyssée* (Homère) : Oui, c'est bien l'histoire d'Ulysse, celui du cheval de Troie et des sirènes, mais revisité. Il y est toujours question de mythologie grecque, mais avec beaucoup plus de science-fiction.

Après les murder-parties prêtes-à-jouer, les jeux de rôle préfabriqués débarquent en France...

Nicolas Toper

Quatre jeux de rôle édités en français par Gallimard Jeunesse. Prix : 70 F chaque.

Pour Gurps, en v.f.

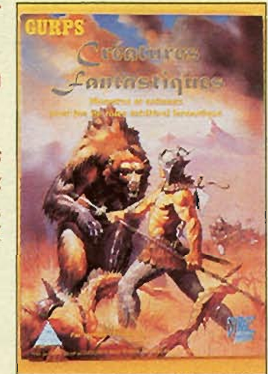
CRÉATURES FANTASTIQUES

Un bestiaire de plus ?

On pourrait se contenter de dire que ce recueil contient des monstres (environ 260) utilisables avec les règles de *Gurps* dans un univers médiéval-fantastique, à l'exclusion des créatures demi-humaines civilisées (décrites dans le supplément *Fantasy Folk*, en cours de traduction), et le ranger dans un tiroir avec les innombrables bestiaires qui répondent aux besoins en chair à canon des joueurs. Ce serait dommage, car il présente plusieurs intérêts. A commencer par son organisation, qui le rend très fonctionnel ; ainsi y a-t-il un chapitre sur les dragons, qui en énumère une myriade sortant des standards « colorés » bien connus, ou sur les plantes, souvent négligées, et pourtant fondamentales pour renforcer la cohérence d'un décor en plein air. A noter aussi une aide utile sur les caractères mythologiques récurrents pour aider à l'utilisation des créatures.
Mais plus intéressante est la manière dont les créatures sont traitées. Jusqu'alors, personne n'avait osé bousculer l'orthodoxie instaurée par *AD&D*. Ici, l'auteur s'en écarte au profit de la légende originelle, ce qui donne bien des surprises par rapport aux monstres connus. De nombreuses précautions sont prises pour recoller à la « vérité » et montrer les adaptations faites (ainsi, bien que l'on ait séparé basilic et cockatrice, ces deux bestioles n'en faisaient qu'une à l'origine), en insistant même parfois sur les origines territoriales et historiques de la créature (pas assez à mon goût, car on ne sait pas bien situer le milieu d'existence du monstre, même si les tables de rencontre y remédient en partie). Une telle approche débouche sur un véritable travail d'information, autant que sur un supplément ludique. Avec un semblable argument, *Créatures fantastiques* pourrait bien dépasser le simple cadre des joueurs de *Gurps* et concurrencer le *Bestiaire monstrueux* comme référence ès monstres.

Sylvain Ferrieu

Édité en français par Siroz Productions. Prix : 139 F.



▷

Pour Selenim, en v.f.

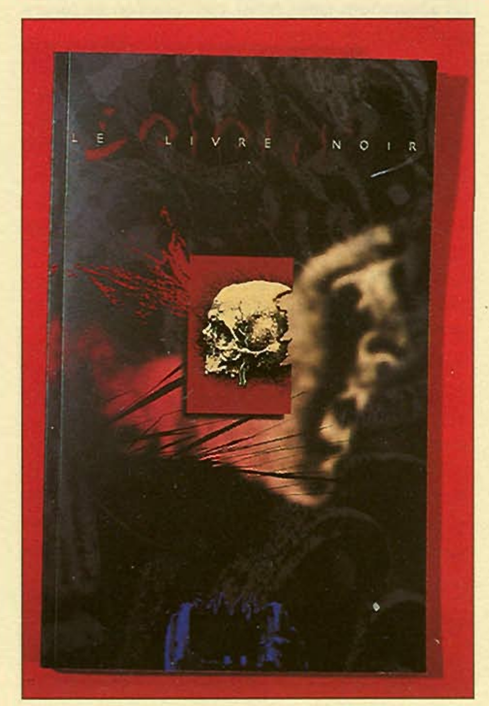
LE LIVRE NOIR

Sombre magie

C'est sous une superbe couverture que se cache le premier supplément pour *Selenim* (qui est aussi le quinzième pour *Nephilim*!). Ce petit livre « format presque de poche » d'environ 120 pages, écrit par Tristan Lhomme, permet de plonger au plus profond des obscurs secrets de la magie des Selenim.
Vous y trouverez des créatures, plus tordues les unes que les autres, venues des champs de Lune noire en invoquant les terrifiants effets-dragon de la Kabbale noire. Vous y entendrez les chants étranges et sinistres de la Pavane, dont vous pourrez modifier le rythme à votre gré, et apprendre à maîtriser les odieux rites et chantages de la nécromancie. Mais vous découvrirez aussi qu'il existe quelques artefacts de Lune noire, et nul doute que vous désirerez savoir quels sont les étranges rapports qu'entretiennent les Selenim avec l'orichalque.
Tout y est! Les règles qui font fonctionner ce type de magie, la description de nombreux sorts, mais aussi des notes de bas de page, des petits conseils et quelques spéculations pouvant mener bon nombre de personnages sur des sentiers plus sombres encore.
Le Livre noir est un panorama complet de la magie des Selenim, qui distille aussi savamment quelques précieuses bribes d'information. Ces dernières permettent de cerner plus précisément les liens étroits des Selenim avec la mort. Il se doit donc de figurer dans la ludothèque de tout MJ de *Selenim*, et les amateurs de *Nephilim* devraient ne pas négliger l'intérêt de ce « petit frère » des *Sciences occultes*.

Christian Cirri

Un supplément pour Selenim, édité en français par MultiSim. Prix : 90 F.



Pour Pendragon, en v.f.

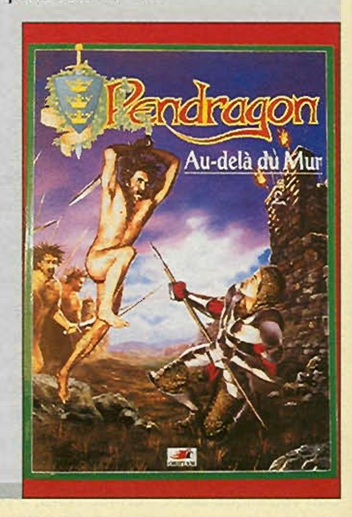
AU-DELÀ DU MUR

Arthur chez les Pictes

Après avoir largement exploré le Royaume des Deux Bretagnes, il était temps de proposer aux chevaliers de se rendre en Calédonie (la future Écosse). Le pays des Pictes est radicalement différent de ce qu'ils connaissent déjà et promet nombre d'aventures périlleuses. Ce supplément ne consacre que 23 pages sur 108 aux scénarios, le reste comprenant la description du pays et du peuple pictes, et des conseils pour créer des aventures sur ce territoire. Est ainsi passée en revue la répartition géographique et politique de la Calédonie, avec les emplacements des principales tribus et des royaumes alliés d'Arthur (tous situés près du Mur d'Hadrien, évidemment). Détail intéressant : ce chapitre est double et propose d'une part les informations générales accessibles aux joueurs, mais bien souvent empreintes de préjugés, d'autre part la situation véritable du pays, qui conserve ainsi son aspect mystérieux. Le chapitre sur les tribus est bien court comparé à celui des esprits, les principales instances de l'animisme picte à la signification à la fois totémique et magique, et dont la liste est longue. Cet animisme (contestablement rapporté à la religion païenne) subit la concurrence de la chrétienté celtique, également décrite, mais plus succinctement. Le chapitre le plus complet décrit les sites intéressants, et l'Écosse n'en manque pas! Le tout est agrémenté de cartes très précises et élégantes. La partie scénario se divise en une campagne et quelques aventures courtes accompagnées de conseils intéressants.
Décidément, les suppléments pour *Pendragon* nous habituent à une constance dans la qualité, que leurs traductions ne démentent pas.

Sylvain Ferrieu

Un supplément en français édité par Oriflam. Prix : 144 F.



Jeu par correspondance en v.f.

LES ARÈNES D'ARCAN

JpC, JdR, background commun...

Les amateurs de jeux d'arène vont être contents. Dans un univers médiéval-fantastique, le Grand Horloger scelle un accord avec Morgoth le prince des démons pour remplacer les guerres sanglantes qui ravageaient Arcania par des combats d'arène. Voilà pour l'histoire.
Les combattants proviennent des 5 continents qui constituent le monde d'Arcania : Amazonia, Alesia, Hydra, Nobyl et Tylus. Chacun a sa propre culture et forme ses guerriers dans un style particulier. Par exemple, les Nobyliens (peuple des marécages) délaissent les techniques défensives pour se ruer à l'attaque et anéantir l'adversaire au plus vite, tandis que les Amazoniens (peuple des forêts) misent avant tout sur la riposte. Le joueur doit recruter 5 combattants parmi 3 races (Nains, Humains et Elfes). La moyenne de leurs caractéristiques est égale à 10 (ce qui veut dire que vous pouvez vous retrouver avec une caractéristique Force à 4 ou au contraire à 19). Heureusement, l'entraîneur (de qualité) que vous êtes, va pouvoir augmenter de 14 points (à répartir selon certaines contraintes) ces caractéristiques (ouf!). Le livret de règle, de 6 pages, précise également les différentes tactiques (7 au total), les niveaux offensif et d'activité, le style de défense, ainsi que les armes et les armures.
Au premier tour, vous recevrez un feuillet qui décrit les capacités de chacun de vos guerriers, ce qui vous permettra de choisir (plus ou moins) votre tactique. A chaque combat, vous aurez des précisions sur la capacité de votre guerrier à manier plus ou moins facilement l'arme que vous lui avez choisie. Ainsi, au fur et à mesure des combats et de votre expérience, vous pourrez cerner quelle arme et quelle stratégie pourront faire de lui le seigneur d'Arcania.
Voilà donc un jeu de combat typique, qui ne surprendra pas les habitués du genre, et qui sera d'accès facile pour un débutant. A noter que l'univers d'Arcania qui sert de décor au JpC sera repris comme background d'un futur jeu de rôle.

Samuel Zonato

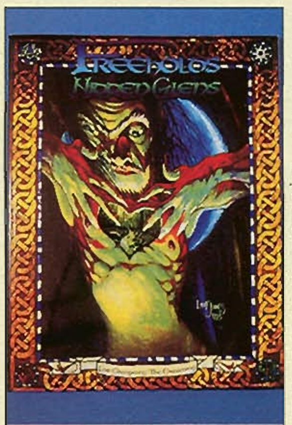
*Jeu de combat édité par Ankry Diffusion ; Michel Armandy, Les Aloades bât. n° 94 Traverse Prat, 13008 Marseille.
Un tour : tous les 15 jours ; 35 F (règles, un tirage d'équipe et une évaluation des guerriers gratuite).*

Pour Changeling, en v.o.

FREEHOLDS AND HIDDEN GLENS

Psychanalyse des contes de fées

Après six mois d'existence et une poignée de suppléments mineurs, il était temps de se pencher sur le berceau de Changeling, le dernier-né parfois controversé de la famille White Wolf. En effet, malgré de magnifiques idées (le Glamour, les Cantrips...) et une indéniable poésie métaphorique, trop de points restent encore dans l'ombre. Qu'en est-il en effet du mode de vie, de l'organisation sociale, du quotidien des changelings ? Pourquoi s'être cantonné aux seuls États-Unis quand on connaît la richesse du patrimoine folklorique européen, par exemple ? *Freeholds...* aurait pu venir à point nommé pour corriger le tir, il ne fait malheureusement que cristalliser nos frustrations. Ce supplément de 126 pages propose la visite guidée d'une demi-douzaine de *freeholds*, ces fameux sanctuaires qui servent de refuge aux faeries et canalisent le Glamour dont elles se « nourrissent ».



Première constatation : on reste en Amérique (il faudra s'y faire) et ce *sourcebook* ne nous apprend rien de fondamentalement nouveau : n'importe quel Conteur un tant soit peu imaginatif peut créer lui-même ses *freeholds*. Oh, c'est beau, c'est même parfois beau à pleurer : château de cristal, taverne chaleureuse, palais souterrains, bourgade « hantée ».
On est souvent surpris par la justesse de l'écriture, par la puissance d'évocation des images, mais voilà : on aurait souhaité quelque chose de plus concret, des précisions supplémentaires, une sorte de traité sociologique changeling, en somme. Ce ne sera pas pour cette fois. Bien sûr, on peut faire confiance à White Wolf pour nous en dire plus dans les suppléments à venir, mais les plus courageux auront déjà pris le risque d'anticiper sur les révélations futures – au risque de s'éloigner de la vision originelle.

Fabrice Colin

Un supplément édité chez White Wolf, en anglais. Prix : environ 100 F.

Pour AD&D, en v.o.

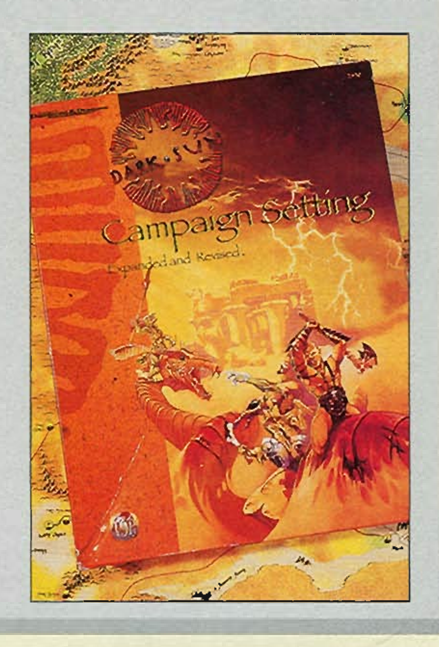
DARK SUN, 2ND EDITION

Le soleil sombre à son zénith

Cette nouvelle version de *Dark Sun* est nettement plus qu'une simple « seconde édition ». En fait, c'est une refonte totale de cet excellent univers de jeu. Athas, la planète où se déroule l'action, est une sorte de version médiévale-fantastique de Dune : un monde désertique, opprimé par des rois-sorciers monstrueusement puissants.
La quantité de matériel proposé dans la boîte est impressionnante : quatre livrets, un écran, trois cartes (dont une imprimée sur tissu). Il y a de la matière !
Le plus gros changement technique concerne les pouvoirs psioniques, qui délaissent les règles du *Psionics Handbook* pour celles développées dans le supplément *Skills and Powers* (apparemment un peu plus légères à gérer).
Du côté de l'univers, les changements sont considérables. Dans le temps, pour commencer. La première édition de *Dark Sun*, et ses suppléments, ont couvert dix ans de temps local, une révolution, la chute de plusieurs rois-sorciers et, pour finir, un gigantesque cataclysme magique. Tout cela a été intégré, et sert de point de départ à cette « nouvelle ère ». Il y a également un changement important dans l'espace : enfin, on découvre tout ce qui se trouve au-delà de la région de Tyr. Et, là aussi, il y a de grosses surprises !
Les fans de la première édition peuvent acheter en toute confiance. Et si vous cherchez un monde médiéval-fantastique vraiment original, vous pouvez craquer sans remords !

Tristan Lhomme

Un univers de jeu pour AD&D 2, édité en américain par TSR. Prix indicatif : 200 F.



Pour Call of Cthulhu, en v.o.

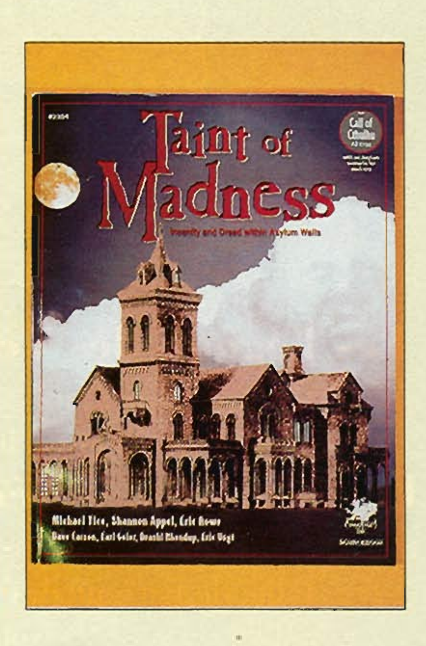
TAINT OF MADNESS

Bienvenue à l'asile !

Comme le savent tous ceux qui ont déjà joué à *L'appel de Cthulhu*, le pire ennemi des investigateurs est leur propre psychisme. Les gens de Chaosium ont fini par s'en apercevoir. Cela nous vaut ce très sympathique supplément, entièrement consacré à la démence, aux déments et aux moyens de soigner les maladies mentales. En une centaine de pages, il n'est pas loin d'épuiser la question.
Le premier chapitre est consacré aux théories psychiatriques en vigueur dans les premières années du XXe siècle, et aux traitements qui en découlent. Certains passages font froid dans le dos... Le chapitre suivant remet à plat tout le système de santé mentale, et développe de façon très satisfaisante les diverses phobies, folies et autres manies très brièvement évoquées dans les règles. Il est suivi par un long et passionnant chapitre sur la démence envisagée d'un point de vue légal, des années 1890 à nos jours. La seconde moitié du livret est consacrée aux asiles de fous, avec notamment une liste copieusement annotée de tous les hôpitaux psychiatriques des États-Unis dans les années 1920-1930. Enfin, le supplément se termine par une description détaillée de trois asiles, accompagnée de mini scénarios.
Dans l'ensemble, *Taint of Madness* comporte suffisamment de suggestions intéressantes pour que tous les Gardiens des arcanes consciencieux se jettent dessus sans attendre la traduction française...

Tristan Lhomme

Un supplément en américain pour Call of Cthulhu, édité par Chaosium. Prix : environ 150 F.



Pour Werewolf et Wraith, v.o.

FREAK LEGIONS

SPECTRES

Jouer... ça ? non merci !

Il semble bien qu'un produit White Wolf ne puisse être estampillé Black Dog qu'à la double condition d'aborder des thèmes ouvertement « limite » (la mort, la maladie, la folie ou la violence) et d'y impliquer ouvertement les joueurs (lesquels, soit dit en passant, n'ont pas attendu 1991 pour incarner des personnages chaotic evil).

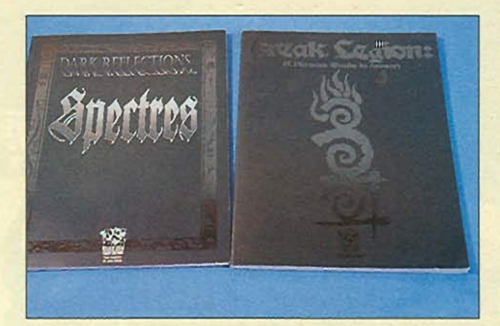
● **Freak Legions**, pour Werewolf, propose d'incarner des fomori, ces humains possédés par des esprits du Wyrm. Une telle possession s'apparente à un véritable viol physique et spirituel, et s'accompagne de mutations chaotiques du plus bel effet. Règles de création de personnage, description de *breeds* (les « familles » de fomori), méthodes de recrutement, nouveaux pouvoirs, conseils au MJ... *Freak Legions* se révèle un supplément d'excellente qualité, et en 112 pages, fait réellement le tour de la question. Par contre, l'introduction volontairement tapageuse et la BD « plus gore, t'es mort » du début me font doucement rigoler : ce genre de provoc pré-ado a toujours un côté pathétique.

● Les auteurs de **Dark Reflections : Spectres**, de leur côté, jouent leur partition esthético-macabre sans la moindre fausse note. Ils s'attachent avec une rigueur glacée à décrire l'existence sombre et terrifiante de ces Ombres dévorées par le Néant, c'est-à-dire totalement soumises à leur Côté sombre. La richesse de ce supplément réside moins dans une structure mille fois éprouvée (la société des Spectres, comment les incarner et comment s'en servir, etc.) que dans cette écriture précise et dense, jamais trop « mélo », mais toujours inquiétante, à l'image du propos.

Une réserve de taille valant pour ces deux ouvrages : incarner des fomori ou des Spectres n'a rien de particulièrement subversif ou scandaleux, mais se révèle à la longue aussi intéressant que de se prendre pour un malade en phase terminale ou pour un condamné à mort. On préférera utiliser ces suppléments pour ce qu'ils auraient pu se contenter d'être : de précieuses sources de documentation consacrées à des PNJ aussi fascinants qu'ambigus.

Fabrice Colin

Deux suppléments en anglais chez Black Dog. Prix : environ 100 F (Freak Legions) et 75 F (Spectres).



Pour Shadowrun, en v.o.

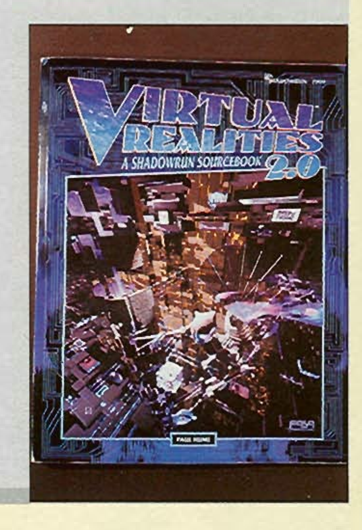
VIRTUAL REALITIES 2.0

Virtuellement imparable

Deckers de tous pays, réjouissez-vous ! Les concepteurs de *Shadowrun* ont enfin sorti la nouvelle édition du manuel du parfait pirate informatique, et ils se sont décidés à traiter l'antique système, hérité de la préhistoire du jeu de rôle cyberpunk, avec tout le respect qui lui est dû. A la tronçonneuse et en mode « automatique ». Ainsi donc, ne cherchez pas une quelconque compatibilité avec les règles précédentes : elle est quasiment nulle. Finies les longues soirées d'hiver passées à concevoir un système informatique sur le célèbre modèle « un node, une ICE, un trésor », fini le petit run sympa du decker qui prend la moitié du temps de jeu du groupe. Les nouvelles règles favorisent une création intelligente des systèmes informatiques, et une exécution beaucoup plus « nerveuse » et bien mieux intégrée dans l'action d'ensemble des runs matriciels. Elles sont accompagnées d'une multitude de chapitres supplémentaires concernant la création des decks et des deckers, les « enfants de la Matrice », la présentation de nouveaux archétypes, de contacts originaux, d'exemples de systèmes matriciels, ainsi que de courts articles sur la Matrice, sa législation, ses prédateurs... Ce système est-il meilleur que le précédent ? Sans nul doute, oui : plus intelligent, plus rapide, plus efficace. Est-il plus simple ? Euh... Le parti pris du concepteur est d'offrir le maximum d'options aux joueurs comme au meneur du jeu. Ce sera donc à vous d'adapter la complexité de ce supplément, de toute manière incontournable.

Samuel Delerme

Un supplément édité en anglais par Fasa. Prix : environ 150 F.



Pour AD&D, en v.o.

CHRONOMANCER

Devenez Chrono-Maître

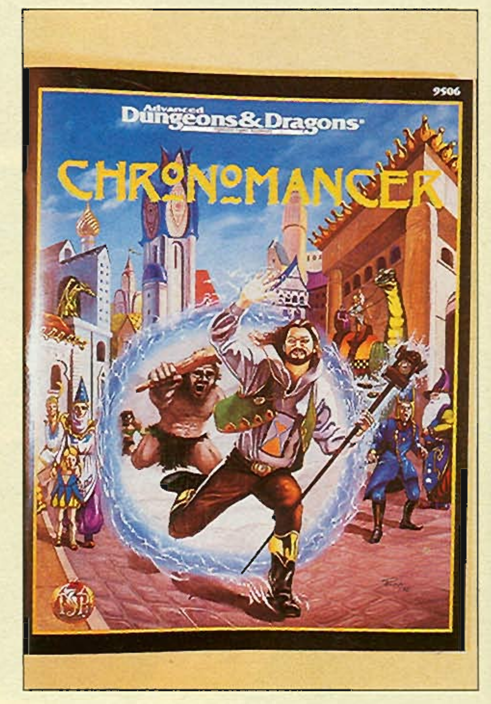
Vous avez déjà tout fait, tout conquis, tout exploré ; hormis le Mepsi Pax, vous avez déjà tout essayé. Heureusement, TSR a pensé à vous. Après avoir découvert l'espace, vous allez pouvoir vous attaquer au temps. Vaste sujet, rarement traité par les jeux de rôle médiévaux-fantastiques. *Chronomancer* s'y est attaqué, avec plus ou moins de bonheur.

Le format du supplément se rapproche de celui des *Complete Handbook of...*, décrivant comme principale classe de perso le Chronomancien, un mage spécialisé dans les voyages spatio-temporels. La dimension du temps est également présentée, et, si elle manque sensiblement d'originalité et de passion (on est loin du monde de *Planescape*), elle permet quand même de gérer les voyages dans le temps de manière relativement simple. Quelques objets magiques, sortilèges nouveaux et monstres divers sont également décrits. Le chapitre le plus amusant, qui reste néanmoins très en deçà des possibilités qu'il ouvre, est celui des technologies du futur, qui mêlent sorcellerie et technique de manière intéressante.

En fait, il y a deux types de joueurs (ou plutôt de DM) susceptibles d'être intéressés par *Chronomancer*. Ceux qui désirent un peu de dépaysement et veulent créer une aventure jouant avec le concept de voyage dans le temps. Pour eux, ce supplément est parfait, simple à utiliser, et résolvant les paradoxes et problèmes inhérents à ce type d'aventure de manière satisfaisante. Quant à ceux qui désiraient baser une campagne sur le chronomancien (à la Mégas & Streumons), qu'ils sachent qu'ils auront un gros travail à faire s'ils veulent rendre le monde de *Chronomancer* réellement attrayant.

Samuel Delerme

Un supplément en anglais édité par TSR. Prix : environ 90 F.



Un wargame sur ordinateur, en v.o.

SHADOW OF THE HORNED RAT

Warhammer sur PC

Vous êtes Morgan Bernhart, le jeune capitaine d'une troupe de mercenaires, à la recherche de contrats pour développer votre armée et remplir vos coffres. Le destin va vous placer au bon endroit au mauvais moment... exactement en travers de la route d'un dieu skaven. Commencée avec quelques cavaliers, votre armée va s'étoffer au cours des missions jusqu'à compter des magiciens, des canons, des gyrocoptères et des mortiers, ce qui se sera pas de trop face à des hordes de Skavens, d'Orcs, de Goblins... et même quelques Dragons !

Shadow of the Horned Rat est un wargame 3D en temps réel, inspiré fidèlement du jeu de plateau *Warhammer*. D'ailleurs, on y retrouve tout ce qui fait *Warhammer* : le monde, les règles, les différentes troupes, l'achat et l'entretien des régiments entre les batailles, etc. Le jeu est peut-être même trop fidèle, ce qui nuit à son ergonomie. Il fait alterner des missions de combat de plus en plus difficiles et complexes avec des séquences cinématiques comportant la partie roleplaying de l'histoire (discussion entre personnages, créations d'objets, vol, etc.).

Du point de vue informatique, ce produit a deux points forts. Premièrement, il utilise l'image de synthèse pour la fenêtre de combat, ce qui permet de changer l'angle de vue et de zoomer en même temps que se déroule l'action. (Mais ce choix technique nuit à la taille et à la qualité de l'image. De plus, les formations en régiments rendent les batailles confuses.) L'autre point fort est que les troupes ennemies disposent d'une « intelligence artificielle » qui leur permet de réagir dans une certaine mesure aux conditions de combat (regroupement, changement de tactique). Ce système est utilisable aussi pour tout ou partie des troupes impériales à volonté.

Les deux principales critiques que l'on peut formuler sont : l'impossibilité de jouer le camp skaven (ce qui met en cause la durée de vie du produit) et l'obligation d'avoir une machine puissante équipée de Windows 95.

En conclusion, *Shadow of the Horned Rat* va sans doute attirer les fans de *Warhammer*, exactement comme les simulateurs d'échecs attirent les fanas du cavalier en b3. En revanche, il risque de subir durement la concurrence de produits récents, plus esthétiques, ergonomiques et d'une durée de vie bien plus longue, comme par exemple Warcraft 2.

Pierre Lejoyeux



Un wargame sur ordinateur édité par Mindscape. En anglais.

Une règle pour figurines fantastiques, en v.o.

LEVIATHAN

Un fondeur fait sa propre règle

Leviathan est un jeu de bataille post-apocalyptique et fantastique. D'abord, il faut choisir son camp camarade ! Devenir le grand khan orque, seigneur des chamans qui dans le plus grand secret concoctent pour la Horde des breuvages aux effets inavouables ; ou régner sur les terribles elfes, passés maîtres dans l'art de la démonologie ; voire seigneur des hommes libres protégés par leurs terribles créations élémentaires. Vous pouvez aussi diriger les artisans nains lors de la fabrication de leurs incroyables et terrifiantes machines de guerre. Pour l'instant, il n'y a que quatre races jouables à *Leviathan*, mais chacune fourmille de particularités qui permettent d'enrichir vos parties les plus sauvages de détails croustillants et d'effets dévastateurs en tout genre.

Le jeu est équilibré et rapide, à mi-chemin entre *Warhammer* et les jeux de simulation historique. Vous bénéficiez ainsi des avantages des deux genres, grâce à un ensemble de règles claires et assez courtes (20 pages sur 126). Les tours de jeu étant joués simultanément, chaque joueur doit faire très attention aux ordres qu'il donne à chacune de ses unités (six types d'ordres différents disponibles).

Un des principaux avantages de *Leviathan* est sa totale adaptabilité aux figurines que vous possédez déjà. En effet, le mode de calcul de vos armées est fait de manière à permettre l'utilisation de tous les types de figurines, de toutes les marques, sans restriction. Aux armées que vous avez peut-être déjà constituées, vous pouvez rajouter les monstres de la marque Grendel. Ainsi, les Behemoths, Carnosaurs, Necrosaurs, Garothosaurs et autres Razorbacks côtoieront de puissants Dragons, Démons et Élémentaires.

Précisons qu'une extension sur les règles aériennes devrait bientôt voir le jour.

Pour ce qui est de l'univers, il a été réalisé par un spécialiste du genre, Bill King, entre autres coauteur de *Warhammer* et de *Man o'War*, ce qui en la matière est un plus non négligeable.

Emmanuel Quenez



Une règle pour figurines fantastiques éditée par Grendel (en anglais pour l'instant, mais une traduction est en route). Prix : environ 160 F.

Jeu par correspondance en v.f.

FOOTBALL CHAMPIONS

Bon pied bonne tête !

Géré en Belgique après avoir été conçu en Angleterre, pays de référence en ce qui concerne le ballon rond, *FC* (*Football Champions*) est accessible aux joueurs français depuis 1992. Sa longévité, couplée à la volonté de son gérant de le faire « vivre » dans une ambiance totalement « footballistique », en font un jeu sérieux et complet.

FC déploie toute la panoplie de la simulation sportive par correspondance (excepté la gestion du stade ou de ses équipements). L'entraîneur a la lourde tâche de s'occuper à la fois d'une équipe senior et d'une équipe junior. Toutes deux évoluent dans un championnat de quatre divisions et sont confrontées une fois par saison à une véritable coupe.

Chaque grand club, portant d'ailleurs un nom connu, possède un pool de joueurs de toutes trempes qu'il faut sélectionner en fonction de leur état de fatigue, de leur cote internationale ou de leur place de prédilection sur le terrain. Les semaines sont chargées, avec souvent trois ou quatre matchs (seniors et juniors confondus), sans compter les entraînements, qu'il faut définir pour chaque jour. Le tout débouche sur des résultats copieux, dont les rencontres sont détaillées par minute importante. En plus de tout cela, il faut savoir employer le discours d'encouragement adéquat afin de motiver les joueurs, être un observateur averti pour la recherche de nouvelles recrues, savoir se séparer de joueurs trop vieux et acquérir aux enchères la perle rare, tout cela grâce au budget gonflé chaque jour par les recettes des matchs.

Règles et feuilles d'ordres sont simples. Pour ces dernières, il suffit de remplir des cases avec des codes pour sélectionner les joueurs, leur capitaine, définir les entraînements ainsi que les ordres administratifs pour le tour.

FC est un jeu réellement passionnant, pour peu que l'on aime le foot.

Didier Marchewka

Sava Valser JPC, 105 rue Irma Fierez, 7021 Havre, Belgique. Tél. : 19 (32) 65 87 15 93. 1 tour : 15 jours, 60 F.

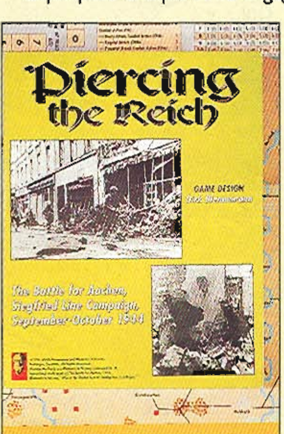
Un wargame en v.o.

PIERCING THE REICH

Pour vrais amateurs

La prise d'Aix-la-Chapelle (Aachen) par les Américains en septembre-octobre 1944 est le sujet du nouveau jeu de Dirk Blenneman, lui-même « Chapellaixois » (si on dit comme ça) et officier dans la Bundeswehr. Le jeu qu'il a conçu sur cette bataille qui lui tient à cœur est de la même qualité que le précédent, *Triumphant Fox*. Il bénéficie d'une règle très semblable, dont l'auteur annonce d'emblée qu'elle n'est pas destinée aux débutants. Mais si elle n'est effectivement pas facile à maîtriser, ce n'est pas parce qu'elle est lourde (25 pages, bien illustrées), c'est parce qu'elle est complexe.

Pour ceux qui ne connaissent pas *Triumphant Fox*, il s'agit d'un système qui donne aux deux joueurs de nombreuses possibilités d'intervenir durant les opérations de l'adversaire. Les différents quartiers généraux reçoivent à chaque tour des points d'activation, qu'ils pourront dépenser en donnant des ordres aux troupes qui dépendent d'eux. Durant un tour de jeu, les activations des deux joueurs alternent, il n'y a donc pas de tour de joueur à proprement parler. Les surprises peuvent être nombreuses lors des combats : en effet, le tirage d'un pion spécial indique pour chaque unité engagée, en fonction de sa qualité de base, un multiplicateur de force allant de 1 à 3. Autrement dit, votre attaque à 3 contre 1 au départ pourra se transformer en un combat 1 contre 1 beaucoup moins commode.



Le matériel comprend 360 pions (dont beaucoup de marqueurs) et une carte de 55 x 85 cm. Malheureusement, les pions, assez banals, et surtout la carte, franchement moche, et même peu lisible, ne sont pas au niveau de qualité de la règle.

Au final, les joueurs qui ont aimé *Triumphant Fox* achèteront sûrement *Piercing the Reich* sans hésiter. Ceux qui n'ont pas aimé feront mieux de le laisser de côté. Les autres pourront, s'ils souhaitent s'initier au système de jeu, préférer commencer par le *Renard du Désert* : la bataille de Gazala/Bir Hakeim est un thème plus attrayant que le combat de rue dans la première ville du Reich occupée par les Alliés. Il y a cependant à la fin de la règle de *Piercing the Reich*, après un historique détaillé, deux pages à lire : le témoignage d'un soldat allemand, accompagné d'une photo poignante de l'époque. On y voit ce soldat, âgé de 18 ans… Il a l'air d'en avoir quatorze.

Frank Stora

Piercing the Reich est un jeu de simulation militaire en anglais édité par Moments in History. Prix : environ 300 F.

Jeu par correspondance en v.f.

SEIGNEURS ORIONIDES

Conquête spatiale

Dans un futur éloigné, vous incarnez un seigneur orionide qui doit se tailler un empire dans une galaxie constituée de 800 étoiles et 4000 planètes, afin de devenir Lord Protecteur Galactique et remplacer Frédéric VIII (mort sans descendance). Une partie oppose 40 joueurs, chacun disposant au départ d'un fief, constitué d'une étoile et de quelques planètes. Vous devez en explorer et conquérir de nouvelles, en vous méfiant des trous noirs, des nuages gazeux ou des flottes des autres joueurs. De plus, quatre races extraterrestres attendent les premiers signes de déclin pour conquérir l'empire et détruire l'humanité. Vous aurez donc fort à faire pour atteindre votre but, et différentes voies s'offriront à vous : militaire, économique, politique…

L'aspect économique prend une grande place dans le jeu. Les points de développement (obtenus en ayant du minerai, des villes et de la population) permettent entre autres de construire des vaisseaux (de commerce ou d'escorte), des usines permettant la production d'unités terrestres ou stellaires. Vous devez également investir dans la recherche, qui permet de perfectionner les vaisseaux, de faciliter la terraformation des planètes, d'augmenter l'efficacité des défenses ou des engins terrestres…

Les possibilités du jeu sont nombreuses (diplomatie, politique, gouverneur, services spéciaux), de même que les règles (59 pages, sans compter les annexes). Heureusement, des exemples permettent de mieux saisir certains passages, la compréhension totale des règles demandant plusieurs lectures. A noter que les feuilles de résultats sont entièrement en couleur (et de toute beauté !) et comprennent, outre les résultats du joueur, une gazette de 6 pages. Avec le premier tour, vous recevrez également un atlas de la galaxie (en couleurs) et un fascicule de création d'armoiries (car que serait un seigneur orionide sans blason !).

Samuel Zonato

Wargame stratégico-économico-politico-diplomatique de space opera, édité par Celtic Games ; Fabien Leroy, 6 allée de la Clairière, 77420 Champs-sur-Marne.
160 F l'inscription (comprenant 3 tours, le livret de règles, l'atlas galactique et le fascicule des armoiries), puis 35 F le tour.

Un wargame en v.o.

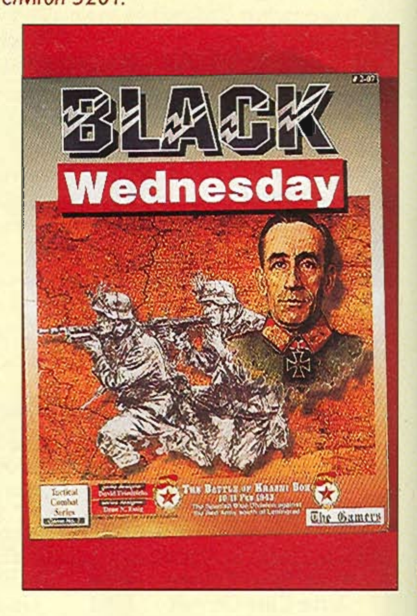
BLACK WEDNESDAY

« Viva la muerte ! »

The Gamers persiste et signe dans sa volonté de produire des wargames sur des thèmes variés. Après la sortie au début de l'année de *Hunters from the sky*, la firme américaine nous offre aujourd'hui le septième module de sa *Tactical Combat Series*, avec pour sujet la bataille de Krasny Bor (sud-est de Léningrad), qui opposa la division de volontaires espagnols Azùl à trois divisions d'infanterie soviétiques appuyées par une brigade blindée, le 10 et 11 février 1943. La présentation est au standard The Gamers : cartes en papier glacé agréables à jouer, deux livrets de règles, un pour la série (28 pages) et un pour la bataille proposée (40 pages), et de nouveaux pions (1040 au total) agrémentés d'une silhouette du plus bel effet, en lieu et place des traditionnels symboles Otan. Les règles sont un peu modifiées, mais pour les habitués de la série, rien de difficile à (di)gérer. Ceux qui la découvrent seront enthousiasmés par le réalisme des règles et les nombreux détails sur chacune des unités en présence. Le niveau de jeu se situe à l'échelle tactique, un hexagone représente une centaine de mètres, les pions représentent soit des pelotons d'infanterie, soit des véhicules individuels, le tour de jeu équivaut à 20 mn. Huit scénarios sont proposés afin de simuler l'ensemble des combats, dont un qui couvre les deux jours (10 et 11 février), et deux d'introduction pour se familiariser avec le système. Les joueurs confirmés apprécieront ce jeu de qualité, et pourront initier les débutants. Mais une fois encore, une traduction française serait la bienvenue. Après *Opération Uranus* et *Afrika*, deux jeux The Gamers traduits par Oriflam, il serait bien que les titres de la *Tactical Combat Series* et de l'*Operational Combat Series* fassent l'objet d'une édition française, afin de ne pas confiner les joueurs dans des jeux relativement simples. Souhaitons également que ces deux séries se penchent sur des théâtres d'opérations plus exotiques, comme cela avait été fait avec *Matanikau*.

Sylvain Ferreira

Wargame en anglais édité par The Gamers. Prix : environ 320 F.



Nightprowler

***Nightprowler*, le petit dernier de Croc and Cie, est entièrement consacré à cette classe de personnages si délicieusement amorale : les voleurs. Notre reporter spécial s'est rendu dans le monde des Sept cités pour une enquête sur le terrain.**

Ça fait trois heures que j'attends dans ce bouge infâme, *La cordelette de chanvre*, au fond d'un boxe poisseux, passant le temps en buvant une bière au goût de pisse d'âne. Le soir tombe. Le tavernier, un gros balourd avec un triple menton, claudique jusqu'aux rares lampes à huile et les allume. Je n'ai pas envie de moisir ici toute la nuit, mais je n'ai qu'un seul contact, un certain Vesper Tillio, et je dois l'attendre. Le reportage pour *Casus* avant tout. La porte s'ouvre brusquement et un homme se glisse prestement dans la salle. Ses cheveux noirs gominés flirtent avec ses épaules, il porte des vêtements amples, d'un rouge éteint. Un dandy des bouges. L'homme inspecte la salle de ses yeux verts de chat, puis se dirige vers moi. « Bonsoir, je suis Vesper Tillio et nous avons rendez-vous je crois. » Je lui rends son salut. « Viens, dit-il, allons parler ailleurs. Nous serons mieux. » Il disparaît vivement par une petite porte à côté du comptoir. Je le suis aussitôt.

Le sens de la famille

Vesper Tillio se fraye un chemin d'un pas rapide et souple dans les rues où l'animation baisse avec le jour. La majorité de la population est humaine. Néanmoins, je reconnais des Elfes (peu nombreux), des Nains, des Félis (une race d'Hommes-Chats), des Gouris (des Hommes-Rats), ainsi que des Sang-mêlé, c'est-à-dire le résultat de croisements féconds entre Humains et Elfes ou Humains et Félis (comme Vesper). Le quartier est misérable. Les maisons, vétustes, s'épaulent les unes les autres quand elles ne sont pas en ruine ; des boutiquiers ferment leurs échoppes crasseuses avec un luxe de précautions risible ; des marchands ambulants poussent aveuglément leurs charrettes à bras et manquent à tout moment d'écraser l'un des nombreux mendiants avachis par terre. Toute cette faune interlope m'apparaît comme la sanie jaillissant d'une plaie infectée. Vesper semble avoir deviné mes pensées. « Ce coin n'est pas très reluisant, même pour Bejofa. Mais il a ses avantages, en termes de discrétion. D'ailleurs nous sommes arrivés. » Le Sang-mêlé s'engouffre dans une maison trapue, grimpe quatre à quatre deux étages, puis une échelle qui mène à une trappe. Il l'ouvre et nous nous retrouvons dans un vaste grenier sommairement meublé. Vesper m'indique une chaise, sort d'un coffre une bouteille et deux verres et s'assied en face de moi : « Qui es-tu et que veux-tu ?

— Mauvais début Vesper. Tu as été payé pour répondre à des questions, pas pour en poser. C'est clair ? »

Le Sang-mêlé se fige un instant et ses yeux se réduisent à une simple fente. Puis il affiche un large sourire, aussi inattendu que chaleureux. L'odeur douceâtre de son onguent pour cheveux m'écœure un peu. Un type roué ce petit voleur.

« Bien, reprend-il, que veux-tu savoir ?

— Beaucoup de choses. Je viens de très loin et j'ai tout à apprendre. Pour un reportage. Une sorte de livre si tu veux. Où sommes-nous exactement ?

— Dans le Q.G. de la Dague noire, la bande que je dirige. » Il se tait. Je lui fais signe de continuer. « Nous sommes onze membres, ce qui couvre les différentes activités illicites que nous sommes susceptibles d'exercer. A savoir : un agitateur pour la diffamation ; un arnaqueur pour les escroqueries ; un assassin pour les suppressions radicales ; un cambrioleur pour ouvrir ce qui est fermé ; un contrebandier pour écouler les marchandises ; un détrousseur pour soulager le bourgeois de ses valeurs ; un escamoteur pour les menus emprunts ; un espion pour se tenir au courant ; un garde du corps pour la protection rapprochée ; un monte-en-l'air pour les expéditions nocturnes et un spadassin pour les combats.

— Je vois, de quoi faire face à toutes les situations. Vous êtes autonomes ?

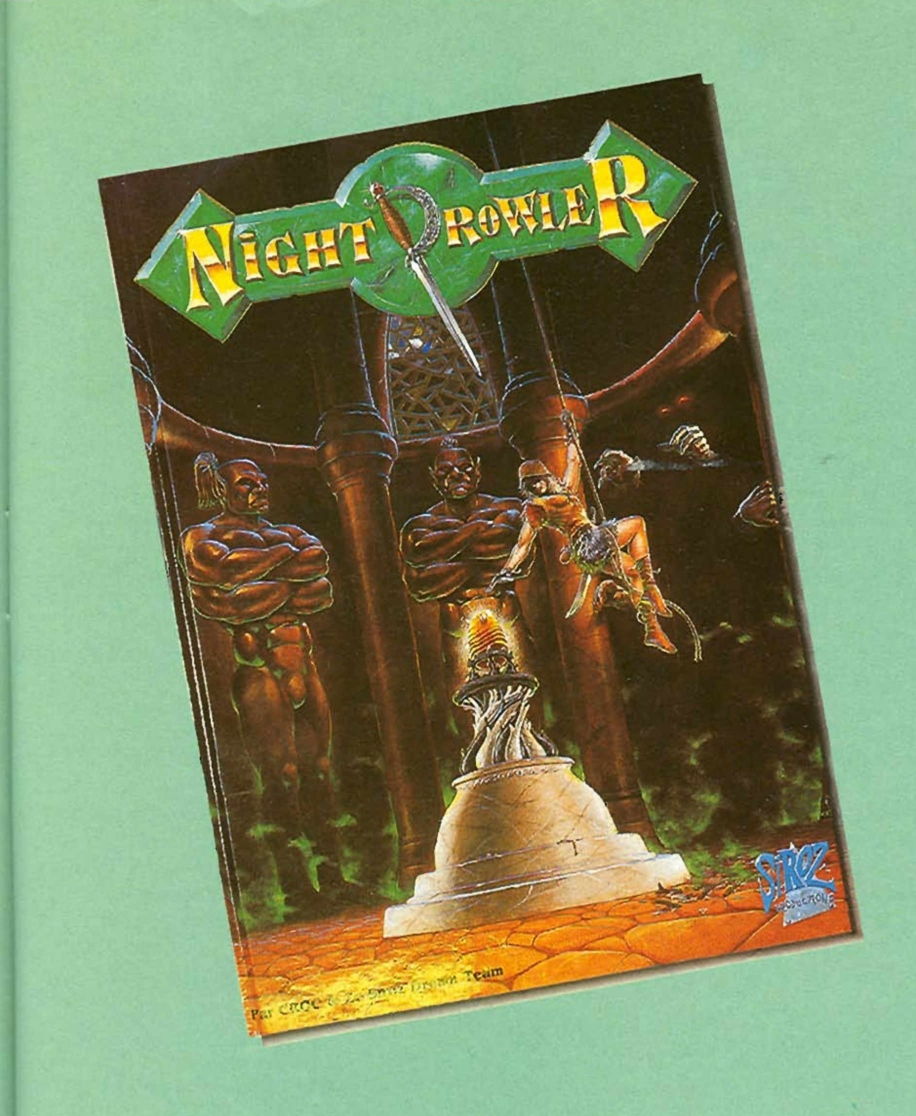
— Pas tout à fait. La Dague noire est affiliée aux Félins.

— Qu'est-ce que c'est ?

— L'une des grandes familles criminelles des Sept cités. Elles sont au nombre de dix. Certaines sont très anciennes, d'autres récentes, et leurs activités (prostitution, racket, contrebande, etc.), comme les lieux où elles les exercent, varient grandement. Les Félins sont l'une de ces familles et l'une des plus puissantes aussi. Son nom vient de ce que beaucoup de ses membres sont des Félis.

— Il existe j'imagine des rivalités entre ces familles.

— Oui, voire des guerres larvées. En ce moment, ici à Bejofa, nous autres Félins avons quelques problèmes avec ces minables d'Ezgirs. Il s'agit d'une famille dont la plupart des membres sont des Izganes, un peuple de nomades humains. Ceux d'entre eux qui habitent les Cités sont sédentaires et ils se montrent hargneux, vicieux et sournois. Une sale engeance ! »



Les Sept cités

Vesper Tillio s'étire sur sa chaise avec un sourire. Il attrape la bouteille et nous ressert une goutte d'alcool fort. Il a l'air tout à fait détendu maintenant, mais ce n'est qu'une façade : la contraction de certains muscles trahit sa tension intérieure. C'est compréhensible, je dois lui apparaître comme un curieux numéro.

« Donc, ici, nous sommes à Bejofa. Parle-moi des Cités franches. » Le Sang-mêlé me regarde avec surprise : « Tu ne connais pas les Cités ? — Je te l'ai dit : je suis étranger et je viens de fort loin. Je t'écoute. » Vesper se balance sur sa chaise, pose ses pieds sur la table et commence : « Les Sept cités sont en réalité six puisque l'une d'elles est inhabitée. Enfin pas exactement, mais bon j'y reviendrai. Elles forment une principauté indépendante depuis le soulèvement de 2258 contre le royaume d'Umélor, il y a quatre cents ans. Le territoire des Cités s'étend sur une péninsule barrée par les contreforts des monts Ocres, qui les rend difficilement accessibles par voie de terre. Heureusement, les Cités sont baignées par la mer Umélorienne et par la mer Ancienne, ce qui en fait une plaque tournante du commerce maritime du monde connu.

— Qu'appelles-tu le monde connu ?

— Eh bien l'empire soloman, les vestiges du royaume umélorien, les royaumes khalers et d'autres endroits encore. Je ne suis pas un grand voyageur comme toi étranger, je n'ai jamais quitté les Cités. Et d'ailleurs pourquoi visiter tous ces endroits barbares ? Il n'y a que les fous et les Elfes pour se lancer sur les mers.

— Bon, passons. Parle-moi alors de ce que tu connais : les Cités franches.

— La plus ancienne et la plus grande est Samarande, de l'autre côté du fleuve. On y trouve de tout, le meilleur comme le pire, et ce dans tous les domaines, mais il faut avouer qu'il y a beaucoup de meilleur tout de même. Samarande possède un port commercial immense. C'est là qu'habite le prince qui gouverne la principauté. De ce côté-ci du fleuve, c'est Bejofa, qu'on appelle aussi la cité des voleurs. Voilà bien une naïveté de bourgeois, car en réalité nous sommes partout ! Bejofa faisait autrefois partie de Samarande. Maintenant c'est une cité à part entière, avec son propre gouverneur, même si c'est la plus pauvre. Non loin se trouve Elyath, qui est une capitale religieuse d'importance : c'est là que résident les patriarches du culte de la Pensée, qui vénèrent Arlam, le dieu seul et unique. Plus au sud, Djeddir est le second port commercial de la principauté. Sa population humaine est essentiellement de souche khalère et non de souche umélorienne comme dans les autres cités. A l'est, la cité fortifiée d'Askelane est entre les mains des militaires : c'est là qu'est concentrée l'armée de la principauté. La cité d'Antalia est construite sur une île au large de la péninsule, et elle aussi est fortifiée. Elle abrite dans son port la flotte de guerre de la principauté. Te voilà renseigné, étranger.

— Et la septième cité ?

— Elle n'est pas habitée, du moins pas véritablement. Il s'agit de Kalaar, que les Nains construisirent il y a longtemps et dont ils furent chassés par les Helodermes, un peuple reptilien effrayant aux mœurs strictement souterraines. Aujourd'hui encore ils hantent les profondeurs de la cité déserte.

— De Kalaar seulement ? On n'en trouve pas dans les autres cités ?

— Non. Ailleurs on rencontre parfois des monstruosités, mais dans les coins déserts ou dans les égouts. Mais ça c'est surtout l'affaire des Gouris qui eux aussi vivent sous terre. Qu'ils se débrouillent ! »

De la concurrence ou « il est frais mon jeu, il est frais ! »

L'univers de *Nightprowler* est d'un remarquable classicisme (terme poli). Les deux modèles auxquels il se réfère – et donc à qui on peut le comparer – sont *AD&D* et *Warhammer* (et *Casus* pour la race des Félis ; mais bon, restons modestes). De l'ancêtre (*AD&D*, pas *Casus*), il reprend différentes races de personnages, la présence d'un bestiaire fourni et surtout pas mal de concepts du système de jeu : l'utilisation du dé à 20 faces, la progression par niveau, etc. De *Warhammer*, il reprend l'idée de la répartition des personnages en métiers, la race des Gouris (ces Hommes-Rats font penser aux Skavens, mais comme ceux-là avaient été piqués chez Leiber * ...), mais surtout un important élément du background : un monde à parfum Renaissance. Alors, qu'est-ce que *Nightprowler* offre en plus ? Côté système de jeu, un mélange réussi de ce que ces deux classiques ont de mieux à offrir ; côté rôle, les avantages de la spécialisation puisqu'on ne peut y jouer que des voleurs :

- **Toute une série de voleurs différents, du plus fin au plus brutal.**
- **Un système de jeu simple et bien huilé tout à fait adapté au thème.**
- **Un background uniquement urbain des Sept cités et trois millions d'habitants dont l'organisation politique, religieuse, commerciale, etc., offre d'innombrables possibilités de conflits et luttes d'influence qui se traduisent en termes de scénarios par des cambriolages, des assassinats, des enlèvements, des campagnes de diffamation, etc.**
- **Des pages fort utiles consacrées aux petites joies de la vie quotidienne : maladies, poisons, drogues, pièges, duels, PNJ types, lieux à dévaliser, matériel spécial pour voleurs, aperçus instructifs sur le droit pénal et le système judiciaire, historique des Sept cités, un scénario d'introduction ni trop ardu ni trop simple.**
- **La possibilité de laisser s'exprimer ses bas instincts. Enfin pas tout à fait : une caractéristique nommée « morale » permet d'étalonner les conceptions éthiques des personnages. Et elle réserve des surprises...**

Ce que *Nightprowler* ne propose pas :

- **De jouer des magiciens. Ils existent en PNJ seulement et ils sont puissants.**
- **Un joli dessin de couverture et un logo lisible.**

***Nightprowler* apparaît comme une synthèse plutôt réussie de ce qu'on a pu imaginer sur les voleurs en médiéval-fantastique ; ce qui semble correspondre aux vœux de Croc lui-même. Néanmoins, il ne propose rien qui donne envie de se relever la nuit pour y jouer. Son intérêt véritable va dépendre de la qualité des suppléments à venir : restera-t-on avec une honnête compilation sur les voleurs ou verra-t-on se développer, à la manière d'*Earthdawn*, un jeu réellement intéressant ?**

** Fritz Leiber, écrivain américain dont les romans consacrés aux compagnons-voleurs Fahrd et le Souricier gris se déroulent dans la ville de Lankhmar. La référence incontournable dans le genre.*

▷

FICHE TECHNIQUE

Nightprowler **(rôdeur nocturne) est un jeu de rôle en français.**
Éditeur **: Siroz Productions.**
Auteurs **: Croc et ses potes, soit Ze Siroz Dream Team.**
Présentation **: un pavé de 370 pages ; illustrations intérieures en noir et blanc, couverture cartonnée en couleur.**
Prix **: préparez environ 270 francs en faux biftons ou monnaie de singe.**

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous achetez au poids.



Si le background compte plus que les règles.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez les jeux à la Gygax.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le système de jeu, simple et efficace ; la synthèse plutôt réussie sur le thème des voleurs.

On regrette

… D'être moins surpris que par les autres jeux de Croc.

On espère

Des suppléments avec pleins d'idées.

L'équilibre des pouvoirs

Vesper Tillio part d'un éclat de rire mauvais. Il est manifeste qu'il n'apprécie guère les Hommes-Rats. Atavisme racial sans doute. Je le ramène à notre conversation :

« Mais qui dirige les Sept cités ?

— Nous autres les voleurs ! » Le sang-mêlé s'amuse beaucoup de sa forfanterie. Il se verse une nouvelle lichette d'alcool. « Je plaisante étranger, mais pas tant que cela. Car il n'existe pas un pouvoir, mais des pouvoirs. Officiellement, la principauté est gouvernée par un prince et chaque cité par un gouverneur. L'ensemble des gouverneurs, plus le prince, qui est aussi à la tête de Samarande, forment un conseil où se prennent véritablement les décisions. Inutile de préciser que le petit peuple n'a pas voix au chapitre. Les nobles, puissamment organisés en clans familiaux, tiennent les commandes de l'autorité politique. Mais il leur faut compter sur les bourgeois qui doivent leur prospérité et leur influence à l'artisanat, au commerce et aux guildes professionnelles, comme la très respectée et puissante guilde des marchands. Si les Cités franches ont acquis une telle importance économique dans le monde connu, c'est grâce à eux. Et c'est aussi grâce à leurs richesses que nous prospérons. Ah comme j'aime les bourgeois ! La plus grande création d'Arlam, sans aucun doute.

— Le dieu seul et unique ?

— Oui. Le clergé est puissant dans les Sept cités : il dispose de grandes richesses, de hautes complicités politiques, d'un grand soutien dans la population et d'une terrible force de frappe : les Gardiens de la foi, une troupe d'élite dont il vaut mieux se garder d'attirer l'attention.

— Je vais essayer de m'en souvenir. Bien. Assez discuté. Je commence à avoir une idée plus claire de la situation et j'aimerais bien me faire une opinion de visu. Vesper, en route pour une visite guidée de Samarande. »

Combat de rue

La nuit qui s'est installée sur Bejofa dissimule d'un voile pudique la misère environnante. Seuls les râles de quelques malheureux et les odeurs d'urine et de pourriture qui suintent des immeubles branlants rappellent la triste réalité du jour. Fichue cité en vérité. Soudain, au détour d'une ruelle, deux ombres menaçantes surgissent devant nous tandis qu'une troisième nous barre le chemin de la retraite. Ce sont des Ezgirs qui en veulent à Vesper. Ils nous promettent un trépas brutal mais rapide. Appeler la milice semble illusoire. Le moment est venu d'abandonner mon rituel de « projection journalistique » et de me doter des moyens d'intervenir réellement dans le monde des Sept cités.

Heureusement j'ai pris mes précautions avant mon départ : j'ai emmené le grimoire magique du sorcier Croc. Je recule dans l'encoignure d'une porte et commence à consulter l'ouvrage, tandis que Vesper tient ses – pardon, nos – adversaires en échec. Le système d'incarnation est très simple et rappelle assez d'autres grimoires que j'ai utilisés par le passé. Qu'on en juge : un personnage de ce monde est défini par 11 caractéristiques et une trentaine de compétences qui leur sont liées, le tout noté sur 20. La résolution des actions est basée sur le jet d'un dé à 20 faces ; pour réussir, il suffit de faire autant ou moins que son score dans la compétence testée. Au début, la valeur dans chaque compétence est égale à la caractéristique dont elle dépend (ainsi le crochetage dépend de l'adresse) divisée par deux (si j'ai 12 en adresse, alors mon talent de crocheteur est égal à 6). Pour m'incarner, j'ai le choix entre 11 métiers différents* auxquels sont liées cinq compétences dites « privilégiées ». Si j'effectue pour ces dernières un jet qui ne me satisfait pas, je peux immédiatement relancer le dé une seconde fois. L'idée me semble excellente. Mais voyons, quel métier choisir ? Un hurlement de Vesper me tire de ma rêverie. « Où es-tu, salaud ! Tu m'as laissé tomber ! » Il saigne en plusieurs endroits, mais je trouve qu'il se débrouille encore fort bien. Je le rassure néanmoins : « J'arrive, j'arrive ! »

C'est décidé, je m'incarne en spadassin. Un combattant de choc, voilà ce qu'il nous faut. Je place mes meilleurs scores dans les caractéristiques adresse et rapidité, et dans les compétences arme de contact (épée) et esquive, et je bondis au milieu de la mêlée.

Le combat est lui aussi plutôt simple. Il n'y a pas de round à proprement parler, mais une succession de phases d'un quart de seconde. Le moment où je peux agir est déterminé par mon initiative. Celle-ci se calcule sur la base de ma rapidité naturelle et de la maniabilité de mon arme. Ainsi, pour ma part, je frappe toutes les trois phases. Toute attaque peut être parée ou esquivée ; ces défenses existent en deux versions chacune : une première, simple, et une seconde, plus efficace mais un peu plus ardue à gérer, qui oblige à sacrifier une partie de son potentiel offensif. Il me suffit de deux coups de taille pour me familiariser avec ce type de combat, bien plus proche du duel façon film de cape et d'épée que des lourdes attaques à la claymore. Mes adversaires regrettent eux aussi la rapidité de mon acclimatation. Ils s'éloignent bientôt dans la nuit en traînant la patte. Il faut préciser à leur décharge que le combat est meurtrier.

La santé de chaque personnage est définie par des points de fatigue (sa résistance physique et nerveuse) et de santé (son influx vital). Avec 16 ou 18 points de santé en moyenne, le trépas est facilement au bout du poignard, surtout pour les bas niveaux. En effet, je lis dans le grimoire d'incarnation que ma progression est quantifiée en niveaux (que j'atteint en dépensant un nombre de plus en plus élevé de points d'expérience), qui sont autant de paliers indiquant quand je peux répartir 4 ou 5 points dans mes compétences.

Vesper Tillio a profité de la fin du combat pour s'éclipser. C'est assez ingrat de sa part : ne lui ai-je pas sauvé la vie ? Je continue donc sans lui, et bientôt j'arrive à Samarande, dans le quartier du prince. Les rues se font de plus en plus larges et les demeures somptueuses. Je suis finalement interpellé par une patrouille de milice. Son chef me fait clairement comprendre que je suis indésirable ici. A la limite de mon champ de vision, je distingue des silhouettes furtives qui profitent de cette diversion providentielle pour se couler d'ombre en ombre. Je ne peux retenir un sourire. Peut-être Vesper Tillio a-t-il raison après tout, et les Sept cités appartiennent-elles vraiment aux voleurs et à ceux dont l'âme est couleur de nuit.

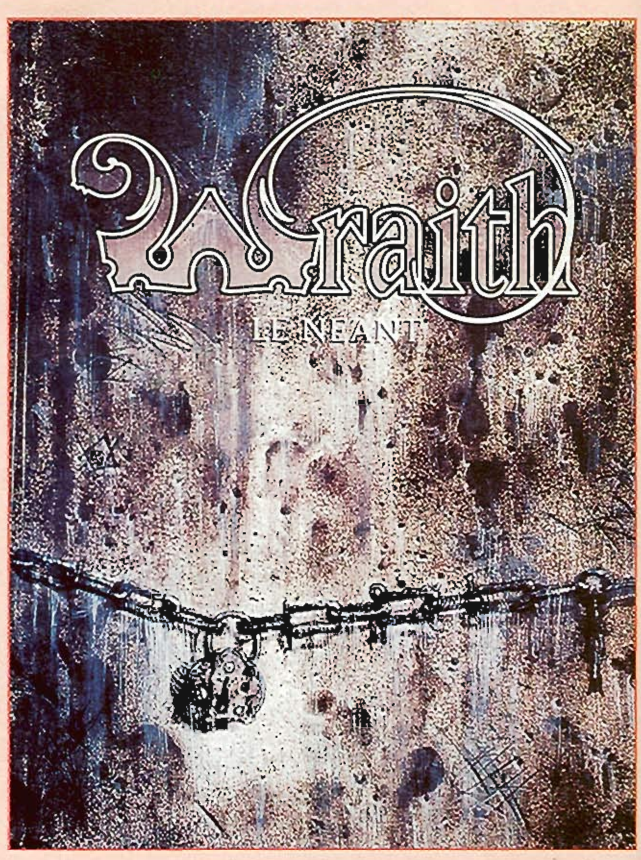
Serge Olivier

*** Voir plus haut la description par Vesper Tillio des membres de la Dague noire.***

Wraith

Le Néant

Après *Kult*, Ludis traduit *Wraith*, le plus sombre des cinq jeux de la série du Monde des Ténèbres de White Wolf. C'est ce qui s'appelle avoir de la suite dans les idées ! Cela dit, *Wraith* est lugubre, angoissant... mais sans doute moins sulfureux que son prédécesseur.





Mémoires d'outre-tombe

Vous êtes mort. Peu importe en quelles circonstances, ou ce que vous faisiez autrefois. Après tout, la seule condition requise pour mourir est d'être né...

Pendant les premières minutes qui ont suivi votre trépas, vous avez eu l'impression atroce de vous noyer. Puis, à un moment, vous vous êtes rendu compte que vous n'aviez plus besoin de respirer. Après un long moment passé à vous débattre à l'aveuglette, quelqu'un a arraché le voile qui couvrait votre visage. Vous vous êtes retrouvé en présence de trois silhouettes sinistres : un homme masqué, portant un long manteau de cuir souillé de sang, et deux soldats au visage dur, armés d'épées en métal noir. Ils se sont emparés de vous et vous ont enchaîné. Vous avez rejoint un petit groupe de nouveaux-morts, tous aussi pitoyables que vous. Vos ravisseurs vous ont conduit à travers un paysage lugubre, plein de ruines et d'immeubles noircis, jusqu'à un grand hangar glacial. Personne n'a prêté la moindre attention à vos protestations, et on vous a placé au bout d'une interminable file d'attente. Un très long moment après, vous avez fini par arriver à un bureau, où officiait un autre masque, plus élaboré que celui de l'homme qui vous a capturé. Poussant un gros soupir d'ennui, le bureaucrate a pris un formulaire et a entrepris de vous interroger.

« Nom ? Prénom ? Date et cause de la mort ? Nom de votre Faucheur ? Aptitudes particulières ? Plus vite, je n'ai pas toute la journée ! » Vous avez répondu de votre mieux, sans trop bafouiller. L'employé a soigneusement rempli son formulaire, avant d'annoncer que vous faisiez désormais partie des sujets de quelque chose qu'il a appelé « le Seigneur Souriant ». Selon lui, à compter de ce jour, vous êtes citoyen de l'Empire stygien, et plus particulièrement de la Necropolis de Paris. « Nous vous assignerons bientôt une tâche administrative ou militaire. Bien entendu, elle vous laissera assez de temps libre pour veiller sur les vivants que vous avez laissés derrière vous... du moins tant que vous respecterez le Code de Charon. Bonne journée, citoyen. » Un soldat vous détache. Légèrement groggy, vous quittez la file. La vieille femme qui vous suivait n'a pas votre chance. Incapable de répondre aux questions, elle a été instantanément jugée comme « un fardeau pour la communauté des Ombres, que nous condamnons a être transportée à Stygia pour y être assignée à une tâche plus productive ». Cette sentence, en apparence anodine, vous fait frissonner. Dieu sait pourquoi. Mais après tout, elle ne vous concerne pas. Vous quittez le hangar, en route pour votre nouvelle vie. Bienvenue dans le monde des Ombres !

Survol de l'Au-delà

Il existe un monde, juste de l'autre côté de la mort. L'Outre-monde, comme on l'appelle souvent, est peuplé d'Ombres, autrement dit de morts qui ne se résignent pas à leur nouvel état. Pour une raison ou pour une autre, à sa mort, votre personnage a rejoint le monde des Ombres, au lieu de se fondre dans le Néant ou de connaître la Transcendance. Pour les Ombres, le Néant représente une nouvelle mort, définitive et sans appel, mais c'est aussi une force presque consciente, avec ses agents et ses serviteurs. Quant à la Transcendance, cela fait des milliers d'années que les morts se disputent pour savoir ce que c'est au juste. En l'état actuel de leurs connaissances, il est clair qu'il s'agit du passage dans un nouvel Au-delà, sans doute plus agréable que l'Outre-monde. Mais comme personne n'en est jamais revenu, il est difficile d'en dire plus.

Les Ombres ont leurs prédateurs, tous plus effroyables les uns que les autres. Pour s'en protéger, elles se sont regroupées et ont formé des royaumes. Les morts d'Europe et d'Amérique « appartiennent », de gré ou de force, à l'Empire stygien et à sa Hiérarchie. Celle-ci fait de son mieux pour gérer un outre-monde surpeuplé et grouillant de monstres, et n'hésite pas à faire usage de la force pour combattre le Néant et ses sbires. Beaucoup de nouveaux-morts considèrent la Hiérarchie comme une bureaucratie aveugle, corrompue et cruelle, qui se livre sans le moindre scrupule au trafic des âmes. Ils rejoignent alors les Renégats, qui luttent pour renverser la Hiérarchie et établir une nouvelle société, plus juste. Pour compliquer encore le tableau, il existe une troisième faction, les Hérétiques, qui cherchent un chemin vers la Transcendance dans la foi (ou plus exactement : dans toutes sortes de fois).

Entre la simple survie, la navigation entre ces trois groupes, la surveillance des vivants qu'il a laissés derrière lui et les problèmes posés par son nouvel état de revenant, un personnage est sûr de ne jamais manquer d'occupations ! En fait, à la lecture, on se demande parfois comment organiser tout ça. Comme d'habitude avec White Wolf, le meneur de jeu va se retrouver écartelé entre des histoires simples, centrées sur les personnages, et des intrigues politiques de haut niveau...

Naissance d'un mort

Les habitués de *Vampire*, de *Loup-garou* ou de *Mage* ne seront pas dépaysés par le système de création de personnage. Comme dans ces trois jeux, le personnage est défini par des *traits* : neuf *attributs* (des caractéristiques) et une trentaine de *capacités* (autrement dit des compétences) divisées en trois catégories. Tous ces traits sont notés de un à cinq. Le joueur répartit un capital de points dans chaque groupe de traits. Il doit

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La qualité générale du jeu, l'ambiance qui s'en dégage...

On regrette

L'ambiance qui s'en dégage, si un exemplaire du jeu tombe sous les yeux de personnes mal informées...

ensuite choisir ses *Historiques*, de petits avantages dûs à son passé (des alliés, un statut, ce genre de chose...), toujours en attribuant des points. Cette partie-là de la création est simple, mécanique et sans histoire, et prend rarement plus d'une dizaine de minutes, pour peu que vous ayez déjà eu un premier contact avec *Vampire*, par exemple.

Ce qui suit est beaucoup plus intéressant... Le joueur doit décider des *Entraves* qui le rattachent encore au monde des vivants. Quels sont les lieux ou les personnes qui le bloquent là, entre Néant et Transcendance ? Et surtout, quelles sont les *Passions* qui donnent encore un sens à son existence ? Existe-t-il pour se venger de ses meurtriers ? Pour protéger ceux qu'il a aimés ? Pour savourer, encore et encore, les rares sensations qu'il peut dérober aux vivants ? Les Entraves et les Passions sont des traits, notés de un à cinq comme toutes les caractéristiques. En les créant, on est obligé de réfléchir un minimum au passé et aux motivations de son personnage... ce qui est toujours un excellent exercice. De manière plus terre-à-terre, les Passions permettent d'alimenter le *Pathos*, une caractéristique essentielle qui permet de résister aux séductions du *Côté sombre* (dont il sera question plus loin).

Cela fait, il ne reste plus qu'à doter son personnage de quelques pouvoirs. Le choix est vaste, allant de la possession des vivants à la perception du destin des autres Ombres, en passant par la manipulation des émotions... Combinés avec un zeste d'imagination, ils permettent de simuler à peu près tous les effets associés aux histoires de fantôme traditionnelles.

La mécanique : solide et (presque) sans surprises

Le cœur des règles de *Wraith* est strictement identique à celui des autres jeux de la série. Pour résoudre une action, il faut faire le total entre un attribut et une capacité, puis lancer un nombre correspondant de dés à dix faces, et comparer leurs résultats à un niveau de difficulté fixé par le meneur de jeu (par exemple, si vous cherchez à impressionner vos compagnons et que vous avez un total de six en Charisme + Commandement, vous lancerez six dés). S'il y a au moins un dé ayant obtenu un résultat supérieur au facteur de difficulté, l'action est réussie, sinon c'est un échec. Tout le reste, soit plus d'une centaine de pages, rentre dans deux catégories : les petits raffinements pour amateurs de technique et les règles propres aux morts. C'est dans cette dernière catégorie que l'on trouve le plus d'innovations et de bonnes idées, la meilleure étant sans doute le Côté sombre et les mécanismes qui le gouvernent, qui sont un petit bijou de simplicité perverse. Soit dit en passant, il y a aussi des règles de combat, dans la mesure où les Ombres peuvent parfaitement s'entre-étriper. En revanche, elles ont beaucoup de mal à s'entre-tuer... Elles sont à la fois très fragiles (le fait de traverser un objet solide suffit à les blesser) et très résistantes (une Ombre qui perd tout son Corpus – l'équivalent local des points de vie – plonge au cœur de l'Outre-monde et se retrouve livrée pieds et poings liés à son Côté sombre).

Schizophrène ? Qui ça ?

Tout le monde. La mort a un effet secondaire désastreux sur l'esprit des Ombres : elle les dissocie. En réalité, chaque Ombre est une créature double. Il y a d'une part la Psyché, composée des souvenirs, de la personnalité... bref, le personnage « normal ». Et de l'autre côté se trouve le Côté sombre, autrement dit tout ce que nous réprimons dans la vie de tous les jours : nos mauvais penchants, nos impulsions perverses, nos plus bas instincts. Tout cela est conscient, et forme le Côté sombre. Celui-ci est doté de sa propre personnalité et de ses propres objectifs (généralement, il cherche à faire basculer la Psyché dans le Néant, ou à prendre sa place, ce qui revient plus ou moins au même). Le Côté sombre est un personnage à part entière, qui est créé par le meneur de jeu... et joué par un autre joueur !

Chaque joueur de *Wraith* contrôle son personnage et le Côté sombre de l'un de ses petits camarades. Bien entendu, son Côté sombre n'arrête pas de murmurer des suggestions abominables aux oreilles de la malheureuse Psyché, et il arrive qu'il prenne le dessus, ou au moins qu'il profite d'un moment de faiblesse pour torturer la Psyché. Le Côté sombre et ses pièges forment sans doute l'aspect le plus novateur et le plus fascinant de *Wraith*. Bien interprété, il peut donner des séances de jeu mémorables... « Bien interprété » signifiant visiblement, dans l'esprit des concepteurs, « interprété avec modération ». Il y a quelques garde-fous, mais si vous n'y prenez pas garde, la partie risque de tourner à la dispute stérile entre les personnages et leurs Côtés sombres.

Sur la feuille principale, remplacer « Ombre » par « Côté sombre ».

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle en français édité par Ludis. Édition originale de White Wolf. Auteurs : Mark Rein•Hagen, Sam Chupp et Jennifer Hartshorn, plus le reste de l'équipe White Wolf. *Illustrations* : François Launet (couverture et illustrations pleines pages), plus l'équipe White Wolf. *Traduction* : Marca Plual-Thésée. *Présentation* : un livre de 272 pages à couverture rigide. *Prix* : 219 F.

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez les jeux d'ambiance.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous savez prendre du recul avec votre personnage.



La couleur du suaire

L'illustration de couverture est plus sobre que celle de la version originale, la traduction est plus que correcte, la maquette est claire et lisible, et les illustrations sont presque toutes au-dessus de la moyenne. Mon seul petit regret concerne les nouvelles illustrations pleine page en ouverture des chapitres. Je préférais celles de la V.O. Mais c'est une simple question de goût. Dans l'ensemble, Ludis a réussi un produit de qualité.

R.I.P.

En définitive, l'ambiance de *Wraith* n'est guère plus malsaine que celle de Vampire, elle contient même de nombreuses (petites) touches optimistes, mais elles ne sautent pas aux yeux à la première lecture.

Wraith est-il un bon jeu ? Sans le moindre doute. Dans son genre, c'est même un excellent jeu, dont la version originale bénéficie en plus d'une quantité impressionnante de suppléments de qualité. Si vous avez envie de mettre en scène quelques bonnes histoires de fantômes, c'est sans doute un achat obligé...

Quant à savoir s'il était opportun de traduire un jeu « sombre », traitant de la mort et uniquement de la mort, en ces temps de paranoïa antirôlistique rampante, c'est une autre histoire !

Tristan Lhomme

Comment



Considérons que depuis quelque temps, une partie de la population est « sensibilisée » au jeu de rôle. Vous finirez donc bien par tomber sur un ami ou un parent, curieux ou inquiet, qui voudrait « comprendre ce que tu fais, enfermé pendant des heures avec tes copains ». Pas toujours facile de sortir alors une explication claire... Voici quelques conseils pour éviter de bafouiller ou, pire, de convaincre sans le vouloir que les rôlistes sont des doux dingues.

Quoi raconter et à qui

Pour faire œuvre utile, il faut éviter deux pièges classiques : vouloir expliquer *tout* le jeu de rôle, sous toutes ses coutures ; et se retrouver à expliquer l'heroic fantasy ou le cyberpunk, au lieu du jeu lui-même.

● **Comprendre ce qu'est le jeu de rôle demande une certaine dose d'attention de la part de votre interlocuteur.** Il doit à la fois en comprendre le fonctionnement (qui met en œuvre quatre ou cinq mécanismes différents) et en voir l'intérêt ludique. Il est un peu comme quelqu'un du siècle dernier qui voudrait comprendre le plaisir qu'il y a à aller au cinéma, tout en refusant d'y aller lui-même... Dans ce cas, si vous commenciez par expliquer le mécanisme du projecteur ou la chimie du développement de la pellicule, vous auriez tout faux.

Pour être écouté et compris, il faut aller vers son interlocuteur, savoir l'intéresser, utiliser ses références à lui, et aller à l'essentiel, donc savoir faire l'impasse sur des facettes du jeu qui vous entraîneraient dans trop d'explications.

Ne préparez pas un « discours type », à resservir mot pour mot à la moindre occasion. Vos parents (« Dis donc, j'ai vu à la télé... »), votre proviseur (« A propos de votre club... ») et votre petite amie (« Tu vas y passer l'après-midi *et* la soirée ! ») ne s'intéressent pas au jeu de rôle pour les mêmes raisons !

S'adapter à l'interlocuteur, c'est déjà sentir son degré d'écoute : il peut être buté ou désireux de se débarrasser de vous (soyez bref), ou bien hostile *a priori* mais ayant besoin de s'informer (soyez clair), ou même neutre avec l'esprit ouvert.

Enfin, restez simple ! Le jeu de rôle est un loisir, pas une psychothérapie ou un exercice philosophique. Je me souviens, lors d'une convention, d'un meneur de jeu bien intentionné qui expliquait à des parents que, dans un jeu de rôle, le MJ « objectivait le réel » pour les personnages. Il voulait dire par là qu'il leur décrivait le décor et l'action, mais je n'ai pas compris tout de suite... Et tout était à l'avenant. Quand les parents sont partis, ils n'étaient pas rassurés...

● **Il ne faut pas confondre le jeu de rôle avec ses thèmes.** En lui-même, le jeu est un principe, une façon de raconter des histoires, comme le roman et le théâtre. Or pour votre interlocuteur, c'est surtout le thème qui risque de paraître étrange : des dragons et des magiciens ? Et quoi encore ?

Si la personne en face de vous ne partage pas vos goûts musicaux ou littéraires, vous risquez,

À expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère

faute de vocabulaire commun, d'avoir du mal à vous comprendre. Le plus évident de ces fossés reste la différence d'âge (mais ce n'est pas le seul !). Nous ne vivons plus dans le même monde que nos grands-parents, ni même que nos parents. Nous sommes beaucoup plus imprégnés de culture anglo-saxonne qu'eux. Lorsque vous vous adressez à une personne d'une autre génération, essayez de trouver des thèmes qui lui « parlent ». Si vous expliquez un jeu sur les années 20, ne mentionnez pas Lovecraft, qui ne lui dira rien. Parlez plutôt d'Arsène Lupin, d'Agatha Christie, ou même du Club des Cinq ou des Six Compagnons (deux séries « classiques » de la Bibliothèque verte dont les héros forment une équipe et résolvent des mystères). Même chose pour Tolkien et le médiéval-fantastique en général. Parlez des contes de fées, des chevaliers de la Table ronde, mais ne vous lancez pas dans une analyse de l'œuvre de Moorcock si celui qui est en face de vous n'en a jamais entendu parler ! En revanche, avec quelqu'un de la génération « 30-40 ans », vous pouvez plus facilement donner des exemples dont il aura sûrement entendu parler (*La guerre des Étoiles* et *Indiana Jones* sont deux bonnes références).

Périphrases & Circonvolutions, règles avancées

Dans la série « méfiez-vous... », une anecdote. Un jour, je me suis retrouvé à expliquer *Vampire* à une vague relation. Après m'avoir écouté patiemment, il m'a déclaré très sérieusement qu'il allait prier pour le salut de mon âme. L'exemple est un peu extrême, mais il y a une morale à en tirer. Sans sombrer dans le politiquement correct, évitez de mentionner des éléments dont vous avez l'impression qu'ils pourraient perturber ou offenser votre interlocuteur. Le concept de « dieux » (au pluriel), notamment, peut attendre que vous ayez clairement expliqué qu'il s'agit d'un *jeu*, et pas d'une activité ésotérique bizarre...

Deux approches possibles

En gros, il y a deux angles de départ possibles, qui conduisent à deux explications, très différentes l'une de l'autre, mais tout aussi valables... Et ces deux points de vue ne sont pas incompatibles, loin de là !

Dans « jeu de rôle », il y a « jeu »...

Le jeu de rôle est, d'abord et avant tout, un jeu de société. C'est sans doute l'angle sous lequel il est le plus facile à prendre... Vous pouvez présenter le meneur de jeu comme un arbitre, qui interprète les règles, et expliquer que les autres joueurs travaillent ensemble, en équipe. Ce n'est pas tout à fait vrai, mais cela suffit pour commencer. Une fois de plus, partez de choses connues. Ce bon vieux *Cluedo* est une bonne référence : les pions y sont individualisés, et le but du jeu est de résoudre une énigme policière. A partir de là, vous pouvez rajouter qu'il n'y a pas de plateau, que les pions ne sont pas obligatoires et que le Dr Lenoir peut avoir été tué par une personne extérieure, qui a semé de faux indices... N'oubliez pas, au cours de votre explication, de glisser que ce n'est qu'un exemple, et qu'il existe beaucoup d'autres possibilités.
Côté matériel de jeu, les dés « biscornus » ont toujours un certain succès. Ils sont un élément de réalité bienvenu dans votre discours, surtout si vous avez l'impression d'être trop abstrait. N'hésitez pas à les sortir. Les figurines fascinent également certaines personnes, surtout si elles sont peintes, mais elles risquent de vous faire sortir du sujet (et bonjour la digression sur les techniques de peinture...). Enfin, évitez de sortir un bouquin de 300 pages en disant : « Ça, c'est la règle ! » D'abord parce que c'est rarement vrai (à l'exception très notable d'*AD&D*, même les livres de règles les plus denses comportent toujours de copieux chapitres d'univers ou des scénarios). Ensuite, parce que vous risquez de passer pour un maniaque qui occupe ses loisirs à apprendre par cœur le Code civil...
Surtout, ne soyez pas trop technique. C'est sans doute le piège le plus difficile à éviter. Vous commencez par une explication, simple, puis vous dérivez petit à petit... et brusquement, vous vous retrouvez empêtré dans la différence entre les caractéristiques et les compétences. Essayez, pour voir, de mentionner incidemment « 1d8 +4 » dans une conversation avec un néophyte... Il décrochera tout de suite ! Il est plus sage de se contenter de lui dire que le personnage est défini par quelques chiffres, et que les règles permettent de calculer, grâce à ces chiffres, s'il réussit ou non les actions qu'il entreprend.
Un exemple parlant est celui des notes sur 20 : lorsqu'un élève passe le Bac, il obtient des notes dans diverses disciplines, qui traduisent un peu son profil. Créer un personnage, c'est l'inverse : on dispose d'un quota de points, et on les répartit entre ces disciplines, selon le type de personnage qu'on désire jouer : 18 en gym, 18 en langues, 12 en philo, mais 7 en maths, pourront donner un journaliste porté sur les reportages à caractère humaniste, par exemple. En cours de jeu, si ce personnage veut faire une prouesse physique, il lance un dé à 20 faces : de 1 à 18, il réussit ; sur 19 ou 20, il rate. Si par contre, il doit essayer de comprendre une énigme de type logique mathématique, il ne réussira que sur un résultat de 1 à 7, et ratera de 8 à 20.
Bien sûr, ce système n'est utilisé par aucun jeu, mais il pourrait l'être. Et c'est le principe qui compte ! En tout cas, n'utilisez pas les règles de votre jeu préféré ! Elles sont sans doute très bien, mais elles vous obligeraient à expliquer les caractéristiques, le type de dés, la table ou la formule de résolution des actions... Réservez tout ça quand vous devrez faire jouer leur première partie à des débutants. Pour l'instant, vous vous adressez à des candides qui ont l'intention de le rester...

... et il y a « rôle »

Vous pouvez également présenter le jeu de rôle comme une « machine à vivre des histoires », en définissant le meneur de jeu comme un conteur et les personnages comme les héros d'un roman. Dans ce cas, insistez sur la variété des univers de jeu, et précisez que chaque partie se joue autour d'un scénario. Ce dernier est une sorte de « nouvelle en kit » (les éléments y sont, il suffit de rajouter les personnages pour avoir une histoire).
C'est sans doute l'approche la plus simple si votre interlocuteur ne s'intéresse pas au jeu en général, mais c'est un terrain un peu plus glissant, où vous avez intérêt à faire attention à ce que vous dites...
Si vous le sentez, vous pouvez improviser, en deux ou trois phrases, un petit bout de situation, que vous terminez par le célèbre « qu'est-ce que vous faites ? ». Exemple : « Tu es un détective privé, engagé pour retrouver une jeune fille qui a disparu. Ton enquête t'a conduit au *Black Diamond*, un bar louche. Un informateur t'a dit qu'un certain Joe pourrait peut-être te donner des tuyaux. Le bar est petit, enfumé et crasseux. Il y a un barman et deux consommateurs. Que fais-tu ? » Improvisez une phrase ou deux autour la réponse de votre candide, et concluez par « Voilà : maintenant, tu sais ce que c'est que le jeu de rôle. »
Autre exemple, pour votre grand-mère qui aura peut-être du mal à s'imaginer en détective dans un bar louche : « Tu campes au fond d'une gorge. Soudain, une voiture percute le parapet du pont, tout en haut de la gorge. La voiture bascule, mais elle est retenue par un arbre... qui ne tiendra pas longtemps. Que fais-tu ? » Si vous choisissez bien votre exemple, c'est une technique extrêmement efficace.
Conservez toujours un minimum de distance, et écoutez ce que vous êtes en train de dire. Évitez les exagérations et autres hyperboles, surtout si vous parlez à un journaliste. Honnêtement, la fois où vous avez sauvé la princesse et tué le dragon, est-ce que ça a vraiment été le plus beau jour de votre vie ? Si c'est le cas, changez de vie !... A l'œil nu, la différence entre le « passionné essayant de faire partager sa passion » et le « fanatique tentant de propager ses croyances » est assez difficile à faire ; on le voit à chaque reportage télévisé...
Prenez toujours grand soin de faire la distinction entre « moi » et « mon personnage ». Nous savons qu'en disant « et alors, j'ai tranché l'orque en deux », c'est un raccourci commode pour dire ▷

« mon personnage a tranché l'orque en deux ». Mais votre candide n'a aucun moyen de le savoir. De l'extérieur, il peut avoir l'impression que vous êtes en train de délirer... Tant que nous sommes au rayon vocabulaire, parlez de « meneur de jeu », et non de « maître de jeu », qui sonne désagréablement hiérarchique, et qui n'est pas significatif de la fonction du MJ.

Faites également attention aux exemples que vous donnez. Un moment qui vous a semblé particulièrement grandiose autour de la table risque de sembler long et ennuyeux à quelqu'un qui n'en connaît pas le contexte. Là encore, il vaut mieux bricoler un ou deux exemples, qui ne seront pas nécessairement conformes à ce que vous avez vécu, plutôt que de perdre votre interlocuteur dans une histoire confuse...

Le jeu des questions-réponses

Une fois que vous avez posé les bases, votre interlocuteur aura sûrement des questions à poser. Attendez-vous à des surprises. Votre candide sera probablement intrigué par une foule de choses tellement évidentes pour vous que vous n'avez pas pris la peine de les mentionner. Par exemple, le fait qu'il n'existe pas une seule règle pour tous les jeux, mais plusieurs centaines de systèmes différents, étonne souvent les curieux. Voici quelques questions prévisibles, avec des éléments de réponse.

« Mais alors, ce n'est pas?... »

Non, ce n'est pas du grandeur-nature, ni un jeu informatique, ni du paintball... Vous aurez peut-être envie d'expliquer aussi à votre interlocuteur toutes ces autres formes de jeu, mais un conseil : gardez ça pour une prochaine fois. Il y a une limite à la quantité d'informations que la plupart des gens sont capables d'assimiler en une seule fois. A trop vouloir dissiper les malentendus, vous risquez de les ancrer davantage dans l'esprit des nouveaux venus... *Casus Belli* édite un petit dépliant gratuit intitulé *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?*, qui définit brièvement les « cousins » (soit dit en passant, ce dépliant est un excellent complément à cet article (1)).

« Mais ce n'est pas dangereux ? »

De temps en temps, vous tomberez sur un interlocuteur plein d'*a priori* négatifs. Dans ces cas-là, vous devez vous montrer deux fois plus psychologue ! Mieux vaut savoir quelle est sa définition du jeu de rôle et, en partant de là, de lui expliquer point par point qu'il se trompe... surtout sans le lui dire ! Il n'y a pas de meilleur moyen pour braquer quelqu'un que de lui donner l'impression que vous détenez la vérité, et que tout ce qu'il croit savoir est faux. Si vous tombez sur un individu persuadé que le meneur de jeu est un gourou qui lave le cerveau de ses joueurs, repartez du début, et plus précisément de l'aspect « jeu » du jeu de rôle (sans oublier d'ajouter que le boulot de MJ passe souvent de joueur en joueur d'une partie à l'autre). Si, au contraire, votre interlocuteur pense que c'est quelque chose qui se joue avec des calculatrices et qui exige d'être un « matheux », parlez des scénarios... La télévision a, malheureusement, joué de l'amalgame pour semer confusion et préjugés dans l'esprit du grand public. Il est difficile de savoir s'ils dureront, mais pour l'instant, ils sont là. Si votre interlocuteur est du genre à croire tout ce qui passe à la télé, vous pouvez allumer un contre-feu. Les articles consacrés au jeu de rôle par la presse (quotidienne ou hebdomadaire (2)) sont généralement moins sensationnalistes et plus objectifs. Lorsque vous en lisez un d'intéressant, découpez-le pour le montrer à votre interlocuteur, quitte à construire votre argumentation autour.

Se prendre en main

Expliquer le jeu de rôle est compliqué, fatiguant, et si vous le faites régulièrement, vous risquez d'avoir l'impression que ça ne sert à rien. Certaines personnes ont une façon très déprimante de comprendre ce qu'elles veulent comprendre, sans vraiment vous écouter... Ce n'est pas une raison pour vous taire et attendre que quelqu'un d'autre fasse le travail à votre place. L'information est un travail de fourmi, qui doit se faire à tous les niveaux. Si tout le monde s'y met, le jeu de rôle finira bien par se débarrasser de la réputation vaguement sulfureuse qu'il traîne actuellement.

« Mais pour un jeu, ça dure longtemps, non ? »

La seule réponse honnête que vous puissiez faire est « c'est vrai ! ». Cela dit, il faut pondérer... Sur une partie de quatre-cinq heures, vous pouvez sans mentir préciser qu'il y en a au moins une de consacrée à grignoter, aux diverses digressions sur le dernier film, et ainsi de suite. C'est un bon moment pour présenter l'aspect convivial du jeu de rôle.

Et puis, tous les loisirs, lorsqu'ils sont pratiqués par des passionnés, sont gourmands en temps. C'est le cas du jeu de rôle, mais aussi de pratiquement tous les sports, du bridge ou des échecs... Faites-le remarquer à votre interlocuteur, si possible en lui donnant un exemple tiré de votre expérience commune.

« A quoi ça sert ? »

La culture est pratiquement le seul argument que vous puissiez sortir à quelqu'un qui veut à tout prix savoir « à quoi ça sert ».

Certains jeux de rôle permettent d'acquérir des connaissances en histoire et en géographie (*L'appel de Cthulhu*, *miles Christi*, *Légendes*...). Même en se cantonnant au livre de règles, il y a moyen d'enregistrer quelques informations sur telle ou telle époque. Et puis, beaucoup de jeux proposent une bibliographie, et nombre de MJ se documentent avant d'écrire un scénario.

Dans une certaine mesure, le jeu de rôle est un bon outil pour apprendre l'anglais. Certes, l'époque où c'était un loisir réservé à une minorité d'anglophones curieux est révolue depuis longtemps. Mais la majorité des jeux viennent encore des États-Unis, et il se trouve toujours des courageux pour s'attaquer à la v.o., dictionnaire en main.

Et combien d'adolescents, ayant jusqu'alors boudé la lecture, se sont mis à dévorer des romans, parce qu'ils voulaient connaître les univers de Tolkien, de Lovecraft ou de Leiber ?

Mais, entre nous, la culture est plus un alibi qu'un argument. Pourquoi faudrait-il que le jeu de rôle serve à quelque chose ? Un jeu, c'est fait pour jouer, un point c'est tout ! On ne demande pas aux joueurs de *Monopoly* de se documenter sur le marché immobilier avant de faire une partie...

Pourtant un des vrais bonus du jeu de rôle, moins mesurable qu'une éventuelle progression des notes en histoire et en anglais, c'est que c'est un fabuleux outil de sociabilisation. Autour d'une table de jeu de rôle, on apprend à laisser sa timidité au vestiaire, à parler en public, à écouter l'avis des autres, à résoudre des situations problématiques, à agir ensemble... Et cela, à l'heure de l'individualisme et du chacun pour soi, ce n'est pas négligeable.

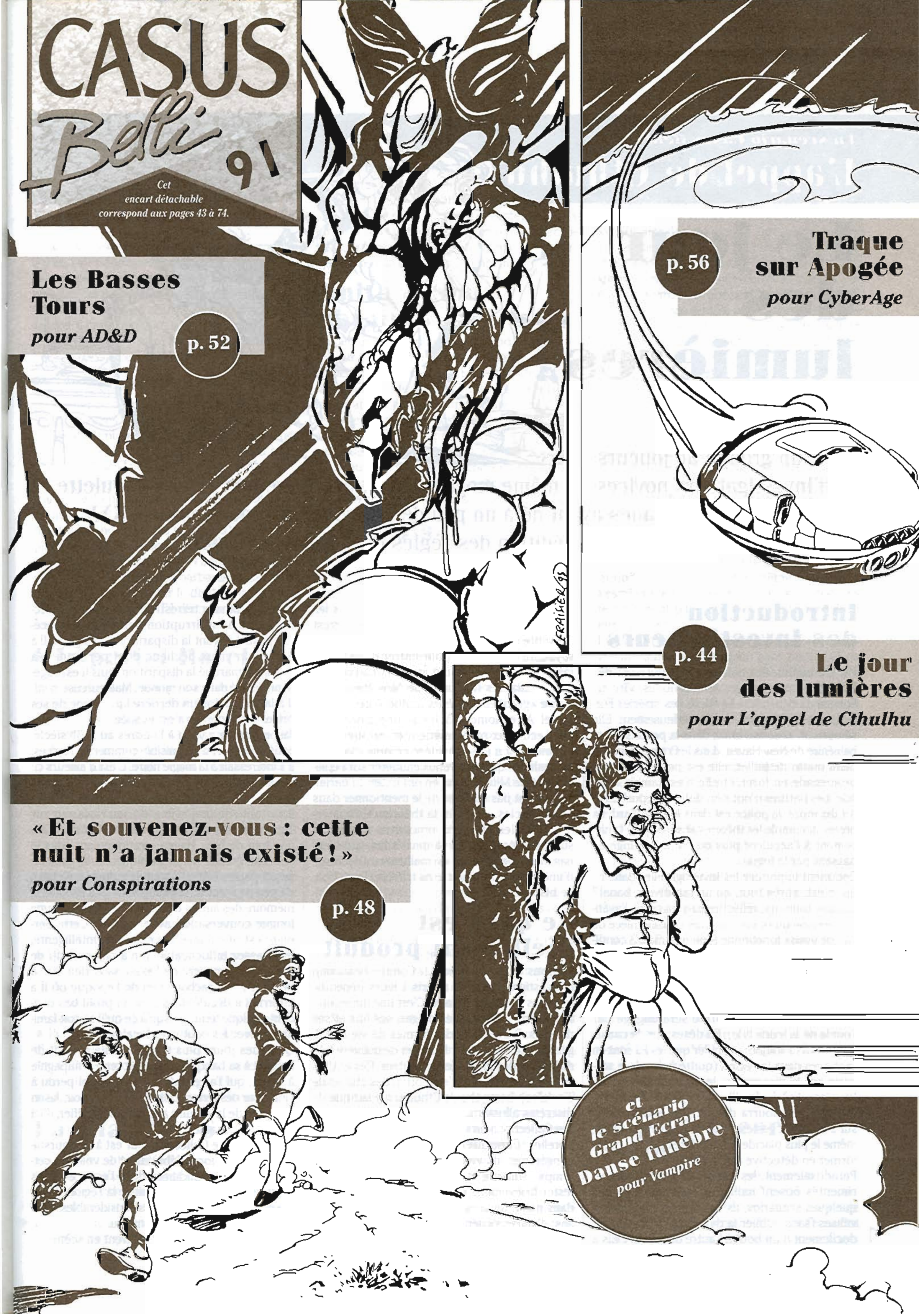
Profession : docteur ès jeu de rôle

La pédagogie, cela s'apprend... tout comme le jeu de rôle. N'hésitez pas à interrompre votre explication pour demander « tu me suis toujours ? ». Quoi qu'il advienne, gardez votre calme, même si vous sentez que la discussion ne va pas dans votre sens. Vous pouvez avoir l'impression que votre interlocuteur est bouché, ou qu'il est de mauvaise foi. Aucune importance ! Essayez de comprendre à quel endroit il a décroché, et repartez de là, en reformulant différemment ce que vous lui avez déjà dit. Une meilleure compréhension de notre passe-temps favori vaut bien un peu de patience...

Tristan Lhomme
illustration : Éric Puech

Merci à Bertrand Caillé et à Patrick Leclercq pour leurs conseils avisés, ainsi qu'à tous ceux qui m'ont fourni la matière de cet article.

(1) *Pour se la procurer, envoyez-nous (à Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris) une enveloppe grand format (21 x 29.7 cm) libellée à votre adresse et affranchie à 3,50 F.* (2) *Articles parus dans « Le Point », « Le Monde », « La Croix », « L'Humanité », « L'Événement du Jeudi »...*


CASUS Belli 91
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.
Les Basses Tours
pour AD&D
p. 52
p. 56
Traque sur Apogée
pour CyberAge
p. 44
Le jour des lumières
pour L'appel de Cthulhu
« Et souvenez-vous : cette nuit n'a jamais existé ! »
pour Conspirations
p. 48
et le scénario Grand Ecran
Danse funèbre
pour Vampire

Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Le jour des lumières



Pour un groupe de joueurs et d'Investigateurs novices ou même moyennement expérimentés, sous la houlette d'un Gardien des arcanes ayant déjà un peu de bouteille. Les mentions « p. XXX » font référence à la cinquième édition des règles de *L'appel de Cthulhu.*

Introduction des Investigateurs

Un été comme les autres sur la côte est des États-Unis, pendant les Années folles. Virginia Forrest, la richissime héritière des aciéries Forrest, vient de disparaître mystérieusement. Elle séjournait, avec des amis, dans la petite station balnéaire de New Haven, dans le Connecticut. Un beau matin de juillet, elle est partie faire une promenade en forêt, et elle n'est jamais revenue. Les battues n'ont rien donné. Depuis bientôt dix jours, la police est dans le brouillard. La presse accumule les théories absurdes, de l'enlèvement à l'accident plus ou moins arrangé en passant par la fugue.

Comment impliquer les Investigateurs dans ce qui n'est, après tout, qu'un fait-divers banal? Comme toujours, réfléchissez-y un peu à l'avance. L'excuse du « c'est une amie/cousine/nièce de l'un de vous » fonctionne toujours, mais à condition de l'utiliser avec parcimonie. Si vous avez affaire à des personnages novices, appuyez-vous sur leurs professions. Un journaliste ou un détective privé a toutes les raisons du monde de s'intéresser à l'affaire (le privé sera engagé par l'oncle de la jeune fille). En désespoir de cause, vous pouvez toujours décider que les PJ sont en vacances dans la région (quitte à ouvrir le scénario sur la disparition, les recherches infructueuses, etc.). La famille de Virginia offre 5 000 $ à quiconque pourra donner des informations sur ses faits et gestes. Avec une telle motivation, même le plus placide des touristes peut se transformer en détective amateur!

Paradoxalement, les Investigateurs plus expérimentés posent moins de problèmes. Après quelques scénarios, ils ont appris à faire leurs valises (sans oublier la dynamite), et à galoper docilement d'un bout à l'autre des États-Unis à chaque fois que le Gardien leur met sous les yeux un incident anodin. Or, l'affaire Forrest présente une particularité qui la fait sortir du royaume de l'anodin pour entrer dans le fantastique... Une semaine avant la disparition de Virginia, les habitants de New Haven ont vu de « grandes lumières multicolores » dans le ciel. A ce moment-là, les autorités ont parlé d'un « curieux phénomène météorologique », et l'incident a été considéré comme clos. Les journalistes qui sont venus enquêter sur l'enlèvement de Mlle Forrest en ont entendu parler, et ils n'ont pas manqué de le mentionner dans leurs articles... En fait, la théorie de l'enlèvement par les Martiens rencontre un certain succès dans la presse à deux sous, qui n'est pas disposée à laisser un malheureux décalage d'une semaine se mettre en travers d'une bonne histoire.

Ce qui s'est réellement produit

Prenons un peu de recul... Comme beaucoup d'Investigateurs l'ont appris à leurs dépends, le temps n'est pas linéaire. C'est une dimension à part entière, avec ses pièges, ses lois et ses dangers. Il a produit des formes de vie intelligentes, qui perçoivent l'univers de manière très différente des créatures terrestres. Ces entités sont peu connues (à l'exception des chiens de Tindalos). Le mythe de Cthulhu n'y fait que de discrètes allusions.

Les Collectionneurs sont l'une de ces races temporelles. Contrairement à la plupart de leurs congénères, ils vivent « juste en dessous » du temps ordinaire et peuvent, parfois, se manifester brièvement sur Terre. Certains passent dans notre univers tous les dix ou vingt mille ans; d'autres s'intéressent de plus près à l'humanité, et vont même jusqu'à prélever des spécimens d'animaux terrestres. L'un de ces Collectionneurs a fait irruption dans notre espace-temps juste avant la disparition de Virginia. Il a enlevé un vieux pêcheur, dont personne n'a encore remarqué la disparition, puis il est sagement rentré dans son monde. Malheureusement, il a laissé quelqu'un derrière lui... L'une de ses prises précédentes s'est évadée.

Jason Keplen a vécu à Londres au XVIIe siècle. Sous le couvert d'un paisible commerce d'épices, il s'intéressait à la magie noire. C'est d'ailleurs ce qui lui a valu d'être enlevé par une entité d'outre-temps.

Il a profité du bref séjour de son ravisseur sur Terre pour s'enfuir. Il s'est retrouvé dans la forêt, non loin de New Haven, pratiquement sous le nez d'un groupe de pique-niqueurs. Virginia en faisait partie. Elle lui a tout de suite plu. Grâce à un peu de sorcellerie élémentaire, il a brouillé la mémoire des autres convives, avant d'avoir une longue conversation avec Virginia. Cette dernière est une jeune fille curieuse, intelligente, mais assez influençable. Il n'a pas eu trop de mal à la convaincre de l'aider sans rien dire à personne (ne sachant rien de l'époque où il a atterri, il a décidé de garder un profil bas pendant quelque temps, jusqu'à ce qu'il se soit familiarisé avec les coutumes locales).

Quelques jours plus tard, Virginia retirait de l'argent à sa banque, puis allait tenir compagnie à Jason, qui l'attendait dans un motel perdu à l'intérieur des terres. En bon magicien noir, Jason envisage de la séduire avant de la sacrifier, d'ici quelques semaines.

Il ignore que le Collectionneur est à sa poursuite. Grâce à un formidable effort de volonté, cette entité s'est « solidifiée » dans l'espace-temps local, et a entrepris de fouiller la région. Cette créature dispose de pouvoirs considérables, mais ignore tout de la société humaine.

Le rideau se lève, et les PJ entrent en scène.

NEW HAVEN

Premières impressions

New Haven est une petite ville ordinaire, comme il y en a des douzaines en Nouvelle-Angleterre : un groupe de grandes maisons en bois peintes en blanc, au milieu d'un paysage de falaises et de verdure. La ville est nichée au fond d'une petite baie. Il reste quelques bateaux de pêche dans le port, mais on y trouve surtout de petits voiliers de plaisance, pour la plupart enregistrés à Boston.

Les lieux les plus remarquables sont la grande plage, une demi-douzaine d'hôtels, un casino et un phare, sans oublier quelques fermes « adorablement typiques » dans l'arrière-pays... Il fait beau et chaud. Bref, c'est l'endroit idéal pour passer de bonnes vacances.

En temps normal, la ville doit être parfaitement tranquille. Depuis la disparition de Virginia, toutefois, ce n'est plus tout à fait vrai. Les touristes habituels (snobs, riches et calmes) ont cédé la place aux amateurs de sensations fortes et aux journalistes. La population a l'impression d'être envahie par une bande de barbares grossiers, et ne fait aucun effort pour le dissimuler. Ne l'oubliez pas lorsque les PJ discuteront avec les New-Havenais...

L'Imperial Hotel

C'est l'établissement le plus luxueux de la ville. Le personnel est stylé et peu bavard, et certainement pas désireux de raconter pour la n[ième] fois les circonstances de la disparition de Mlle Forrest. Au grand désarroi du réceptionniste, plusieurs journalistes se sont installés dans le grand salon. De ce poste d'observation commode, ils surveillent en permanence les allées et venues des touristes, et notamment des amis de Virginia. Ils ne manqueront certainement pas les PJ !

Le réceptionniste, les grooms et les femmes de chambre sont méfiants et réticents, mais pas muets. Aux Investigateurs de faire preuve de charme et de diplomatie !

Avec un peu de patience, ils pourront glaner les informations suivantes :

- Mlle Forrest est arrivée, avec un groupe d'amis, il y a un peu moins de trois semaines. Elle avait réservé pour un mois, et sa chambre n'a pas été touchée depuis le jour de sa disparition (par le personnel, s'entend. La police est déjà passée).
- Pour autant que le personnel le sache, elle n'a rien fait de particulier pendant son séjour. Elle était assez cassante avec les domestiques, mais « tous les richards sont pareils ».
- Les amis de Mlle Forrest sont toujours là.

La chambre 612

Virginia s'était installée dans une grande chambre d'angle, luxueusement meublée. Toutes les femmes de chambre ont un passe qui permet d'ouvrir la porte. Il n'y a malheureusement pas grand-chose à trouver, à part des quantités de vêtements élégants et quelques lettres banales. Un jet de Trouver objet caché permet de repérer, au fond d'un sac à main, un ticket de caisse, délivré par la librairie Smith & Sons (la seule de New Haven). Il y en a pour une cinquantaine de dollars, ce qui est une somme assez élevée. La police et les journalistes ont manqué cet indice, mais si les PJ filent directement à la librairie sans prendre un minimum de précautions, la presse sera sur leurs talons... et l'information sera à la une dès le lendemain.

Smith & Sons, libraires

Un petit magasin tranquille, au fond d'une arrière-cour. Martha Smith, la propriétaire, est âgée, un peu sourde et sort peu. Elle est au courant de la disparition de Virginia Forrest, mais n'a pas fait le rapprochement entre la jeune fille et « cette drôle de cliente ». Les Investigateurs seront sûrement ravis d'apprendre que, deux jours avant de disparaître, Virginia a acheté un atlas, deux ouvrages d'histoire contemporaine, un dictionnaire et cinq romans policiers. Aucun de ces ouvrages n'était dans sa chambre...

Les amis

Les trois amis de Virginia passent l'essentiel de leur temps enfermés dans leur chambre, seul endroit où ils sont sûrs de ne pas se faire accoster par les journalistes. En général, ils se contentent d'une promenade d'une heure, aux alentours de minuit. Ils passent par l'escalier de service... Leur seul autre contact avec les New-Havenais est le shérif, à qui ils téléphonent régulièrement pour demander la permission de rentrer à Boston. Le shérif refuse systématiquement.

Là encore, les manœuvres d'approche des Investigateurs devraient être amusantes à observer. Ils peuvent se déguiser en serveurs et leur monter un repas, les aborder au cours de leur balade quotidienne, se montrer prodigieusement persuasifs au téléphone...

Le groupe se compose de :

- **Georges C. Sonneval II.** Un play-boy bronzé, habituellement souriant. Sa réclusion forcée commence à lui porter sur les nerfs, et il sera heureux de boxer le premier importun qui lui tombera sous la main (Poings 65 %). Après coup, il sera navré...
- **Frederica Raven.** Une jeune fille mince et élégante, qui garde la tête froide même dans ces circonstances. Elle est observatrice, intelligente et pratiquement immunisée au Baratin. Les PJ ont intérêt à être sincères avec elle.
- **Max T. Hanson.** Petit, mince et visiblement très nerveux. C'est juste un effet secondaire de la tension de ces dernières semaines, mais des PJ paranoïaques pourraient y voir un signe de culpabilité...

Tous trois racontent la même histoire : ils sont venus passer un mois de vacances tranquilles, entre jeunes, avant de rejoindre leurs parents respectifs pour un séjour « mortel » sur la Côte d'Azur. Tout s'est parfaitement bien passé jusqu'au jour où ils ont pique-niqué dans la forêt, il y a un peu plus de deux semaines. Ils entamaient le dessert lorsqu'il y a eu une grande lumière, à quelques centaines de mètres (ils ne sont pas d'accord sur la couleur. Les deux hommes l'ont vue rouge, Frederica l'a vue verte). Ils sont allés voir... Ils parlent tous d'une odeur d'ozone « mais en dehors de ça, il n'y avait rien, alors on a été finir le cake ». Un jet de Psychologie donne l'impression que quelque chose cloche dans leur histoire... Malheureusement, ils la répètent sans hésiter, encore et encore, et ne donnent pas l'impression de mentir. Une petite séance d'hypnose (voir plus bas) pourrait être instructive. Encore faudra-t-il que les PJ y pensent.

Après cet incident, ils sont rentrés à l'hôtel, et Virginia a disparu juste une semaine plus tard. Non, elle ne leur a pas semblé particulièrement bizarre. Ils sont surpris d'apprendre qu'elle a acheté des livres, mais après tout, pourquoi pas ?

La police

Le shérif Johnson est un homme très malheureux. Il a l'habitude de gérer une petite communauté tranquille, et il se retrouve soudain sous le feu des projecteurs. Il a sa toute nouvelle célébrité en horreur. Elle le rend hargneux. Les PJ risquent d'avoir beaucoup de mal à travailler avec lui. Tous les deux ou trois jours, il organise une conférence de presse, au cours de laquelle il annonce aux journalistes qu'il a la situation bien en main, que l'enquête progresse et que de nouveaux éléments permettent d'espérer une arrestation imminente. Il ne fait même pas l'effort d'essayer d'être convaincant, et les journalistes ne se gênent pas pour se payer sa tête dans leurs articles.

Il y a de fortes chances pour que les PJ le considèrent comme un lourdaud sans intérêt et ne prennent même pas contact avec lui. Ils auraient tort. Il est intelligent, et dispose d'un petit bout d'information qu'il n'a pas confié à la presse, et qui est du plus haut intérêt. Deux jours avant sa disparition (juste avant d'acheter des livres), Virginia s'est rendue à la banque de New Haven et a fait virer deux mille cinq cents dollars de son compte en banque. Elle les a ensuite retirés, en liquide. (« Alors, les calembredaines sur les martiens mafieux venus de l'espace, vous pensez si j'y crois ! Elle a filé rejoindre un amant, et elle reviendra un jour ou l'autre... »). Johnson ne confiera cet élément qu'à des gens « dignes de confiance » (aux PJ de le mériter). Si, par malheur, la presse venait à l'apprendre par la suite, il leur en voudrait beaucoup.

Et si... les PJ ne vont pas voir le shérif ?

Il se trouvera bien un journaliste plus malin que les autres pour faire la tournée des magasins avec une photo de Virginia, puis pour faire parler les employés de la banque. En fait, les PJ peuvent même le faire eux-mêmes, surtout après le passage à la librairie. Le shérif a beaucoup insisté auprès de M. Darnforth, le banquier, pour que cette information ne soit pas diffusée... Mais les Investigateurs finiront bien par faire parler les employés...

Le professeur Small

Les Investigateurs ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'affaire. Maximilian T. Small est également sur la piste. Small exerce la profession de « bizarrologue ». Autrement dit, il collecte des informations sur tous les événements étranges ▷

dont il entend parler, puis les met bout à bout pour former des théories provocatrices, et généralement incorrectes. Il a déjà publié une demi-douzaine d'ouvrages, que le grand public s'arrache et que les critiques préfèrent ignorer (Small entretient des relations conflictuelles avec les journalistes présents. Il leur a donné plusieurs interviews, et ils l'ont ridiculisé sans merci. Depuis, il refuse d'adresser la parole à tout ce qui ressemble de près ou de loin « à l'un de ces satanés scribouillards parasites ».)
Small est obèse, âgé, barbu, et peu soigné de sa personne. C'est un bavard invétéré, et il considère les Investigateurs comme un public de choix...
Small se moque éperdument des circonstances de la disparition de Virginia. « La pauvre fille est perdue, et on ne la reverra jamais. » Il est persuadé qu'elle a été enlevée (et sans doute dévorée) par les « monstres de lumière », qui vivent dans la haute atmosphère et descendent de loin en loin prendre une proie...
Son principal objectif est de discuter avec les amis de Virginia. Il occupe son temps libre à interroger les villageois sur « le jour des lumières », et à gribouiller dans un volumineux cahier d'écolier.
Si vous le jouez bien, les PJ devraient vite avoir envie de l'étrangler. Ce serait une erreur ! C'est un hypnotiseur compétent, et il pourrait tirer quantité d'informations intéressantes des amis de Virginia (encore faudrait-il les convaincre de recevoir « le gros phoque cinglé », comme l'a baptisé Georges).

La séance d'hypnose

Si les PJ s'arrangent pour qu'elle ait lieu, faites en sorte qu'elle soit impressionnante. Baissez les lumières, faites brûler un peu d'encens, et laissez les PJ poser des questions par l'intermédiaire de Small.
Comme ils l'ont déjà raconté, les pique-niqueurs ont vu une grande lumière et s'en sont approchés. L'odeur d'ozone était suffocante. Il y avait une clairière, et « un trou dans l'air, qui sifflait ». Un homme est sorti de derrière les arbres. Il portait une tunique blanche... Virginia s'est approchée, et ils ont parlé pendant une dizaine de minutes. Ensuite, l'homme en blanc est venu jusqu'à eux, et leur a ordonné d'oublier. Ils ont repris connaissance devant leur pique-nique. Virginia était avec eux, et ils avaient les faux souvenirs dont ils ont déjà fait profiter les PJ.

Et si... les Investigateurs ne prennent pas contact avec Small ?
S'ils pensent à l'hypnose, ils ont toujours la possibilité de trouver un psychiatre à Boston et de le faire venir à New Haven. S'ils n'y pensent pas, les amis de Virginia commencent à retrouver petit à petit leurs vrais souvenirs. Ils font des rêves déplaisants, et finissent par en parler aux PJ...

Autres incidents

Si les PJ fraternisent avec les New-Havenais ou s'arrangent pour consulter la « main courante » du commissariat, ils peuvent apprendre deux petites informations que personne n'a encore connecté au reste de l'affaire.

- Camilla O'Rourke a signalé, il y a une dizaine de jours, la disparition de son père. Le shérif a ouvert un dossier, mais ne s'y est pas particulièrement intéressé. Il a d'autres soucis. Camilla est une forte femme, très inquiète pour son père. Elle ne sait pas au juste quand il a disparu, mais elle l'a vu pour la dernière fois la veille du « jour des lumières ». John O'Rourke repose, de l'autre côté du temps, dans le musée privé du Collectionneur.
- Quarante-huit heures après l'apparition des lumières, la ferme Philipps, qui se trouve non loin des bois, a reçu la visite d'un rôdeur. Il s'est emparé d'un pantalon, d'une chemise, de trois poulets et d'un panier plein de pommes. Les Philipps ont porté plainte. Si les PJ vont les voir, les fermiers se rappelleront un détail : Brute, leur berger allemand, n'a pas aboyé. En fait, ils l'ont retrouvé au fond de sa niche, profondément endormi...

LA FORÊT

Première balade

Il y a une longue bande de terrain boisé à quelques centaines de mètres du village. Elle s'enfonce assez loin à l'intérieur des terres. Hélas, elle n'a rien de sinistre ou d'étrange, du moins en temps normal. C'est une banale pinède, avec des sentiers balisés, des clairières aménagées et des tables de pique-nique, sans oublier quelques belvédères d'où l'on a une jolie vue sur la mer et New Haven. De jour, les Investigateurs croiseront des quantités de promeneurs.
En interrogeant patiemment les villageois et les touristes qui étaient présents « le jour des lumières », les PJ peuvent localiser le lieu de l'incident. C'est une clairière parfaitement ordinaire. En cherchant bien, ils peuvent trouver quelques marques de brûlure sur certains troncs, mais dont l'origine extraterrestre ne saute pas aux yeux...

La nuit

Après le coucher du soleil, tout change. L'atmosphère se fait plus lourde, plus sinistre. Le gazouillement des oiseaux est remplacé par le hululement des chouettes. Les Investigateurs ont la sensation d'être observés. À plusieurs reprises, ils entendent des bruits bizarres non loin d'eux (de petits animaux, mais inutile de leur dire...).
Petit à petit, la promenade devient franchement étrange. Le Collectionneur est dissimulé, invisible, tout près de la clairière où il a atterri. Il sait qu'en grand nombre, les humains peuvent devenir ennuyeux, et attend patiemment de pouvoir se montrer à un individu isolé, ou à la rigueur à un petit groupe. Les Investigateurs vont être victimes d'hallucinations. Le sentier semble faire des tours et des détours imprévus. Les arbres sont plus grands, plus menaçants. Des lumières multicolores brillent au-dessus d'eux. Des formes indistinctes s'approchent, puis disparaissent en ricanant. Utilisez tout cela pour les séparer. Une fois qu'ils seront livrés à eux-mêmes, le Collectionneur se montrera. Faites un combat entre son POU (23) et le POU de chacun des Investigateurs. Ceux qui réussissent se sentent malades, mais ne voient rien de plus. Le Collectionneur pénètre dans l'esprit de ceux qui échouent. Ils vont alors souffrir d'une hallucination, qu'il vous appartient de déterminer en fonction de l'histoire personnelle de chacun. Ils sont dans un environnement familier et sécurisant, en compagnie d'un étranger souriant (ou d'un parent, d'un ami). Sous ce masque, le Collectionneur participera à la conversation.
Il ne sait rien de Virginia, n'a aucune notion du temps, mais, en revanche, se montre très ferme sur un point. Il veut retrouver très rapidement un dénommé Jason Keplen, qu'il décrit comme « un criminel qu'il a laissé échapper » (il n'est pas très précis sur la nature des crimes de Jason. En fait, il les décrira sans doute différemment à chaque PJ). Il leur projette une image de son gibier, qui ressemble de manière troublante à « l'homme en blanc » qu'ont vu les amis de Virginia. Il leur apprend aussi un petit chant qui leur permettra de l'appeler, s'ils trouvent Jason. Après quoi, la vision s'efface. Les Investigateurs se retrouvent sur un sentier forestier, en ayant perdu 1d3/1d6 points de SAN.

CARACTÉRISTIQUES

▶ Le Collectionneur

Traitez-le comme une Couleur tombée du ciel, p. 98. Il n'est pas du tout sensible au signe des Anciens, et fait vieillir ses victimes plutôt que de les désintégrer.

▶ Jason Keplen, sorcier

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 17
POU 22 DEX 14 APP 13 EDU 9
SAN 0 PdV 13
Bonus aux dommages : +1d4
Compétences : Coup de poing 55 %, Lutte 40 %, Mousquet 60 %.
Sorts : Domination (dans une version un peu plus puissante que celle de la p. 151 des règles, avec une durée d'effet de six heures), Fascination, Flétrissement, Hypnotisme, Trou de mémoire, Contacter l'Homme Noir (Nyarlathotep).



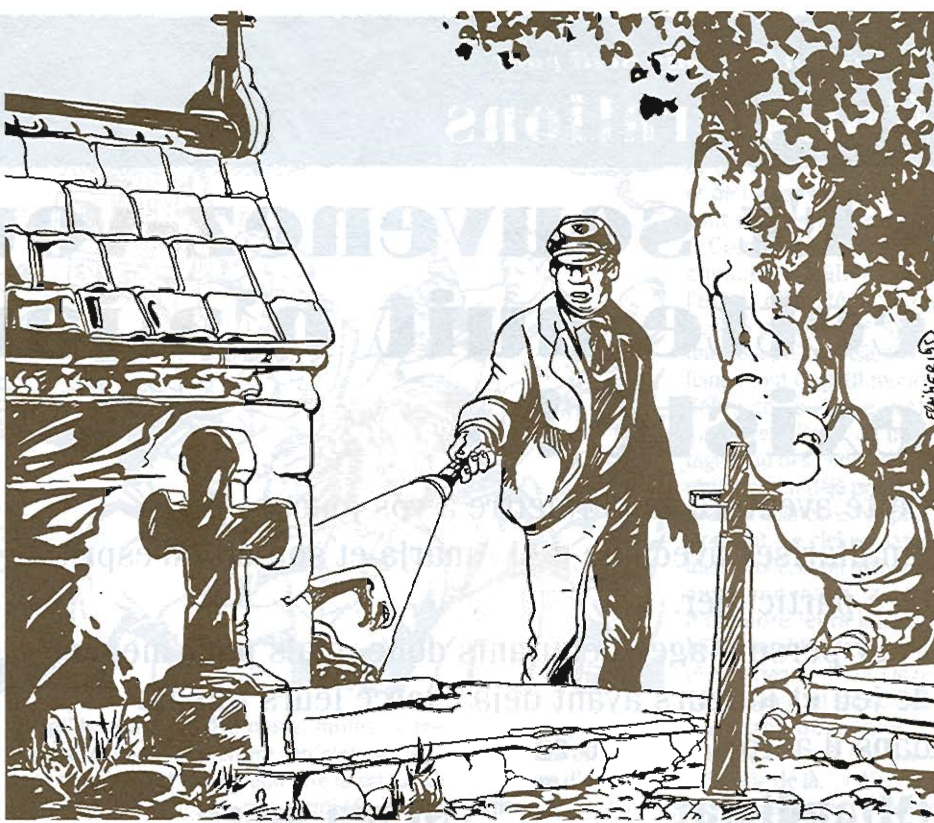
Remonter la piste

Les Investigateurs vont sans doute finir par comprendre que la disparition de Virginia n'a rien de surnaturel. Elle est partie à pied. Dans ces conditions, elle n'a pas pu aller bien loin. C'est également le raisonnement du shérif, dont les hommes fouillent la moindre pension de famille à des kilomètres à la ronde. Il n'a eu aucun succès jusqu'ici, mais ce n'est qu'une question de temps. Les PJ ont toutes les chances de retrouver la jeune fille avant lui... à condition d'accepter de faire un peu de boulot de terrain, et d'user leurs semelles et leur patience à interroger tous les hôteliers et les chauffeurs de taxi de la région. Ils finiront par trouver un brave vieux qui a vu un couple qui se dirigeait, bras dessus, bras dessous, vers Jacksonville, quelques heures après la disparition de Virginia. C'est un gros village, dont le seul intérêt est une petite gare routière qui dessert une dizaine de destinations. En vingt-quatre heures, il est possible d'interroger les chauffeurs de tous les autocars. Un « drôle de couple » a pris deux billets pour Providence, ce jour-là...
Tôt ou tard, le shérif finira par en entendre parler. Mais Providence est dans un autre État, et il lui faudra au moins vingt-quatre heures pour mettre la police locale sur l'affaire.

Et si... les PJ ne pensent pas à faire une enquête serrée dans les alentours?
Le meilleur moyen de les remettre sur la piste est sans doute de leur faire une grosse frayeur. Un matin, la presse affiche d'énormes manchettes, du genre : « Le corps de la jeune héritière a-t-il été retrouvé ? », « Meurtre atroce à Providence : la victime est-elle Mlle Forrest ? » Les faits sont simples : hier matin, le gardien d'un cimetière a retrouvé le corps atrocement mutilé d'une jeune femme dans la chapelle d'une famille « Forrest » (sans liens de parenté avec Virginia). Le cadavre pourrait être celui de Virginia, mais son état le rend difficile à identifier... Le lendemain, les journaux publient des démentis embarassés et annoncent qu'il s'agit d'une certaine Louise Bollings, « une fille de mauvaise vie ».
En fait, Jason a eu envie de renouer avec ses anciennes habitudes. Il a quitté l'hôtel où il s'est installé avec Virginia, a ramassé une prostituée et l'a sacrifiée aux forces des ténèbres. Il considère cela comme une répétition générale du sort qu'il destine à Virginia, lorsqu'elle aura cessé de lui être utile...

Providence

C'est une grosse ville de province, froide et ennuyeuse. Jason et Virginia ont cherché refuge dans une paisible pension de famille, dans College Street (pour la petite histoire : ils sont à trois cents mètres de la résidence d'un jeune écrivain névrosé et amateur de chats, qui deviendra célèbre dans quelques années). Les retrouver ne sera pas bien difficile. De l'arrêt de l'autocar, Virginia a pris un taxi pour le centre-ville, et le chauffeur se souvient d'elle et de son compagnon taciturne.



Des PJ peu subtils se présenteront à la grande porte et demanderont à parler à Virginia. Elle a, bien entendu, donné un faux nom (ils sont descendus sous le nom de M. et Mme Brown). Ils peuvent avoir une discussion avec Jason, s'ils insistent beaucoup. Il est froid, arrogant, et n'hésitera pas à manipuler leur esprit pour leur donner l'impression qu'ils ont eu une conversation anodine avec un brave type... Il est tout à fait possible que les Investigateurs sortent de la pension persuadés d'avoir suivi une fausse piste, et que cette illusion persiste jusqu'à la nuit suivante (leur mémoire revient à la normale au milieu de la nuit, et ils rêvent du vrai déroulement la scène).
Il serait plus intelligent d'attendre un moment où Virginia est seule pour l'aborder. Elle est très nerveuse, légèrement dans le brouillard et plutôt effrayée. Jason n'a pas trop touché à son esprit, de peur d'endommager les informations dont il a besoin. Elle éprouve quand même une certaine loyauté à son égard, et ne le trahira pas. Il ne lui a pas raconté grand-chose, sinon qu'il venait d'une autre époque et qu'il ne comprenait pas ce qui lui était arrivé. Si Jason a déjà eu un contact avec les PJ, il implantera dans la mémoire de Virginia une histoire bancale à propos de poursuivants cruels... Si le meurtre de la prostituée n'a pas encore eu lieu, c'est un bon moment pour le mettre en scène.
Si les PJ tentent d'utiliser la manière forte contre Jason, ils se préparent des mésaventures douloureuses. Ce n'est pas un sorcier très puissant, mais il est dangereux. Il serait sans doute préférable de laisser la police s'en occuper (Jason a laissé des empreintes digitales un peu partout autour du corps de sa victime et, après tout, on peut prétendre qu'il a enlevé Virginia). Mieux, les PJ pourraient appeler le Collectionneur à la rescousse. Si c'est la solution qu'ils choisissent, vous pouvez vous offrir une fin à très grand spectacle. La créature répond instantanément à leur appel, et entreprend de détruire la pension de famille. Le toit et les murs s'effritent, pourrissent et tombent en poussière. Les humains qui se trouvent à l'intérieur fuient en hurlant. Les moins chanceux vieillissent de plusieurs années. Les PJ vont avoir fort à faire pour récupérer Virginia, qui se trouve dans le bâtiment. Ils sortiront juste à temps pour assister à la scène finale : une nappe de flammes aux couleurs changeantes illumine les alentours. Jason se débat et hurle, mais une flammèche plus rapide que les autres s'enroule autour de lui. Hurlant toujours, il est aspiré dans le ciel, où vient de s'ouvrir une sorte de déchirure noire. Il est englouti dans les ténèbres... et soudain tout disparaît. Les pompiers et la police arrivent, et commencent à poser des questions indiscrètes à tout le monde. A l'arrière-plan, un grand jeune homme songeur mordille un bout de crayon. Il rentre chez lui, ferme les rideaux, allume le chauffage et commence une histoire où il est question d'une « couleur tombée du ciel »...

Conclusion

Virginia va avoir besoin de quelques semaines de repos dans un sanatorium pour récupérer. A terme, elle pourra faire une alliée utile, tout comme le professeur Small... La médaille a quand même un revers : les PJ viennent de résoudre un fait-divers qui a passionné le pays pendant quinze jours. Ils vont devoir concocter une version plausible des événements, puis la faire avaler aux journalistes. Et, bien sûr, leurs noms s'étaleront à la une de tous les journaux de la côte est, ce qui risque de beaucoup nuire à leur carrière d'Investigateurs (et à leur vie privée!). ■

Tristan Lhomme
illustration : Olivier Fraisier

« Et souvenez-vous : cette nuit n'a jamais existé ! »

Cette aventure va permettre à vos joueurs de se familiariser avec l'île d'Al Amarja et son état d'esprit très particulier.
Pour personnages débutants donc, mais pour meneur de jeu et joueurs ayant déjà exercé leurs talents dans d'autres jeux de rôle.

(M)audimat

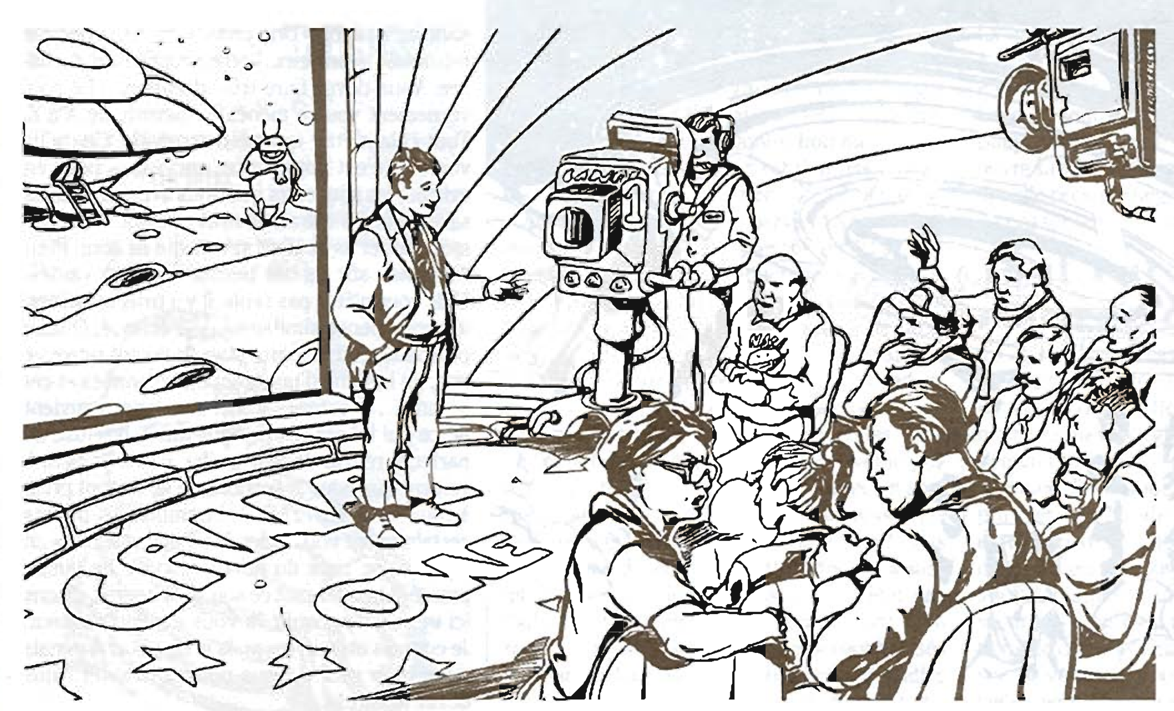
Les PJ ne se connaissent pas encore. Pour plus de commodité, on supposera qu'ils habitent tous en France (mais l'action est aisément transposable dans n'importe quelle métropole occidentale : il suffit de changer les noms). Un soir, chacun d'entre eux reçoit le même coup de téléphone : « Bonsoir, ici Myriam Bergen, de la chaîne câblée Canal One. Votre nom a été tiré au hasard dans l'annuaire et nous aimerions savoir si vous seriez d'accord pour participer à l'émission *C'est VOUS qui voyez*, sur le thème, euh, comment dire... sur le thème des ovnis. Nous recherchons des témoins, disons, aussi neutres que possible, pour un enregistrement en direct. » Tout le monde connaît *C'est VOUS qui voyez*. Présentée par le très efficace Jean-Jacques Dechavel, elle se caractérise par une médiocrité clinquante, un mépris total du téléspectateur (« Et maintenant, je vous *propose* une cinquième page de publicité ! ») et des scores d'audience démesurés. Le principe d'une émission ? Une dizaine d'invités (une moitié de spécialistes autoproclamés, une moitié de personnes prises au hasard), un sujet inepte (Les autistes sont-ils des êtres humains ?), un débat tronqué (« Vous n'avez pas la parole, M. Untel... ») et un public docile qui applaudit, s'esclaffe ou siffle quand le lui ordonne le tableau lumineux placé hors de portée des caméras. A la fin du « débat », les spectateurs votent par téléphone pour le camp qui leur a paru le plus convaincant, lequel est alors déclaré gagnant. Le problème pour les PJ, qui refuseraient certainement en temps normal de se fourvoyer dans un tel désastre télévisuel, c'est que la participation des invités-témoins est grassement rémunérée. Très grassement. Après tout, pourquoi pas ? Les PJ n'ont guère le choix. Voilà qui devrait régler leurs actuels problèmes financiers (harmonisez le background des personnages avec ce dernier point) et, qui sait ?, leur permettre de rigoler cinq minutes.

Si ma mère me voyait...

L'émission se déroule en direct, dans un studio de banlieue. Durée : deux heures et demie. Le sujet est : « Les extraterrestres ont-ils déjà pris le pouvoir ? » Au début de cette aventure, les Personnages sont des gens comme vous et moi (je suppose...) : ils n'ont jamais connu d'expérience franchement surnaturelle, à part l'inévitable table tournante avec les copains du lycée, mais ils avaient bu ce soir-là. Ils vont donc endosser le rôle des sceptiques, des candides un rien bornés que les quelques pseudo-scientifiques triés sur le volet par J.-J. Dechavel vont s'acharner, documents bidonnés à l'appui, à convaincre de leur aveuglement. Vous pouvez endosser le rôle de l'animateur et discuter avec vos joueurs comme si vous passiez à la télévision. Bien entendu, l'émission est truquée. Le rôle des PJ, leur explique Dechavel, se borne à camper sur leurs positions et à affirmer que les E.T. n'existent pas, pour la simple et bonne raison qu'ils n'en ont jamais vus. Au cours de l'émission, les reportages préparés par les scientifiques du camp adverse suffisent manifestement à convaincre les téléspectateurs, qui votent en masse pour eux. Examinés d'un point de vue critique, ils tendraient plutôt à prouver le contraire de ce qu'ils veulent démontrer – mais nous sommes sur Canal One, d'accord ?
L'ambiance est assez surréaliste, et au bout de dix minutes les Personnages commencent à se demander ce qu'ils sont venus faire ici, Dechavel ayant clairement pris parti pour les « scientifiques » (et pour cause : c'est sa chaîne qui commercialisera plus tard leurs reportages sur le marché vidéo). Le seul à sauver l'émission du désastre, et les PJ du sommeil, est un certain Oswald Müller, l'un des savants du camp adverse, qui passe son temps à démolir les arguments de ses confrères, au grand désappointement des téléspectateurs. Au bout d'un moment, il devient évident que Müller ne joue pas le rôle qui lui a été attribué : « Une vidéo ne prouve rien, vous le savez tous comme moi. Mais j'invite ces messieurs (il désigne les PJ) à venir passer deux semaines avec moi dans un endroit bien particulier que je dois pour l'instant tenir secret. Lorsqu'ils reviendront, faites-moi confiance, ils croiront aux extraterrestres et vous n'aurez pas à les payer pour ça. » Dechavel est un peu gêné. Lorsque l'émission se termine, son invité a semé une telle pagaille que l'on ne sait plus vraiment qui est censé croire quoi. L'animateur est visiblement pressé de conclure. « Nous nous retrouvons dans deux semaines avec un nouveau sujet, « Ces ordinateurs qui tuent », et nous reviendrons en effet sur, enfin... peut-être y verrons-nous plus clair et je... Bien, donc, à dans deux semaines et merci de votre fidélité. » Dechavel envoie précipitamment le générique et les lumières se rallument. L'animateur est hors de lui : « Qu'est-ce que ça signifie ? Vous m'aviez promis... »
— « Du calme, le coupe sèchement Müller. Tout est arrangé avec votre directeur d'antenne. J'emmène vos invités avec moi. Rendez-vous dans deux semaines. »
Oswald explique aux PJ qu'il les convie à passer quelque temps dans une île des Bahamas sur laquelle de nombreuses apparitions d'ovnis ont été rapportées. Tous les frais sont à sa charge et la direction de Canal One a donné son accord pour une nouvelle émission. Dans quinze jours, les PJ reviendront dans *C'est VOUS qui voyez* et, leur promet Oswald, la chose risque de faire du bruit. Faites en sorte que les PJ acceptent la proposition de Müller : le personnage est sympathique, il y a de l'argent à la clé, l'aventure risque d'être, au pire, assez excitante et ils n'ont rien de mieux à faire. Deux semaines de vacances, pseudo-ovnis en perspective : il faudrait être fou pour refuser une telle occasion !

Vol 747 pour Vertige

Dès le lendemain matin, Müller retrouve les PJ dans le hall de l'aéroport local. Embarquement immédiat pour Al Amarja, une petite île des Bahamas proche du Triangle des Bermudes, dont les Personnages ont sans doute déjà entendu parler. Durant les sept heures de vol qui séparent les passagers de leur destination, Oswald tente de donner à ses invités un bref aperçu de



et s'arrête devant un petit sentier qui serpente parmi les pins. Il est près de minuit, mais de nombreux curieux, armés de lampes de poche, de longues-vues et de cartes forestières se sont donnés rendez-vous («Comme chaque soir» commente Müller) dans l'espoir d'être témoins du fameux phénomène. Après une heure d'ascension vivifiante, tout ce petit monde débouche sur une vaste clairière à flanc de montagne, où des centaines de visiteurs ont déjà pris position. Le silence est impressionnant. Le ciel est largement étoilé, et on demande aux nouveaux venus d'éteindre leurs lampes. Müller semble à la fois excité et nerveux. «Hum. On ne verra rien d'ici s'il se passe quelque chose. Il y a trop de monde. Je connais une autre clairière, c'est à un quart d'heure d'ici et je suis sûr que de là...» Aussitôt dit, aussitôt fait : les Personnages suivent leur guide au pas de course, le long d'un sentier escarpé qui se perd dans la forêt.

l'île d'Al Amarja. Ses informations restent très générales : qui gouverne l'île, quelle genre d'ambiance y règne («c'est Ibiza puissance dix!»), ce qu'ils risquent d'y voir... et revient sur les récentes apparitions qui ont perturbé la communauté insulaire ces derniers temps. A quatre reprises ce mois-ci, des témoins ont signalé la présence d'ovnis dans le ciel nocturne d'Al Amarja. Les rapports sont de plus en plus nombreux, et Müller confie aux Personnages qu'il croit dur comme fer à la réalité de ces manifestations.

En réalité, Oswald est un agent du gouvernement d'Al Amarja. Son rôle est de prouver que les soi-disant extraterrestres dont tout le monde parle actuellement ne possèdent pas d'existence réelle et sont le produit de phénomènes psychiques encore inexpliqués. Selon les supérieurs de Müller – qui étudient très attentivement la question des Tulpas (voir p. 112 de *Conspirations*) –, les habitants d'Al Amarja voient des soucoupes volantes parce qu'ils *veulent* en voir. Autrement dit, il s'agirait d'une hallucination collective auto-induite. Les méthodes d'Oswald sont relativement subtiles : il donne aux Personnages l'impression de croire aux E.T. – sans y croire réellement. Malgré l'importance du battage médiatique entourant l'événement, les PJ vont concevoir quelques doutes quant à la véracité du phénomène, et commencer à penser qu'il ne s'agit que d'une vaste escroquerie. Müller va ensuite s'arranger pour que ses «invités» (en réalité soigneusement sélectionnés : citoyens étrangers, intelligents mais normaux, suffisamment critiques pour ne pas faire confiance à n'importe qui) soient *seuls* témoins de l'une des prétendues «apparitions».

Selon ses théories, tout ayant été fait pour que les Personnages ne croient pas aux extraterrestres, il est plus que probable qu'ils ne les voient pas (peut-être alors verront-ils autre chose, mais il est impossible, en l'état actuel des choses, de déterminer quoi). Müller se montre très confiant quant à l'existence d'entités «venues d'un autre monde», et a parfois tendance à en faire (volontairement) un peu trop. En fait, plus il promet aux PJ qu'ils vont voir des ovnis, moins ceux-ci auront tendance à y croire (en résumé : si ce type y croit, c'est que ça doit être faux). La discussion n'est toujours pas terminée lorsque l'avion se pose sur l'aéroport international d'Aubainne.

Alors, c'est le grand soir ?

Müller a réservé des chambres pour ses invités au *Destiny*, un hôtel trois étoiles du Barrio Englouti, le quartier des touristes de Vertige, et leur laisse un numéro de téléphone au cas où ils voudraient le joindre sur son portable. C'est le premier contact des Personnages avec la réalité d'Al Amarja, et vous pouvez leur ménager quelques rencontres intéressantes : un dealer essayant de leur fourguer du LSD coupé au Délai, un scénariste de séries télé en mal d'inspiration (Vous... Vous êtes Chris Carter ?), un adepte d'une secte religieuse «totalement» inoffensive ou un individu les remerciant chaleureusement avant de s'évanouir dans la foule... Müller demande aux PJ de se préparer en vue de l'excursion du soir même. Avec le décalage horaire, il n'est que 11 heures du matin et les Personnages, s'ils se sentent en forme, peuvent consacrer leur après-midi à la visite de Vertige ; à vous d'improviser quelques événements, en veillant à ce qu'il ne leur arrive rien de fâcheux. S'ils consultent une maison de la presse, les PJ peuvent constater que les journaux regorgent d'informations relatives aux récentes apparitions. L'événement ne semble pas défrayer la chronique outre mesure, comme si les habitants de l'île étaient somme toute habitués à ce genre de phénomène.

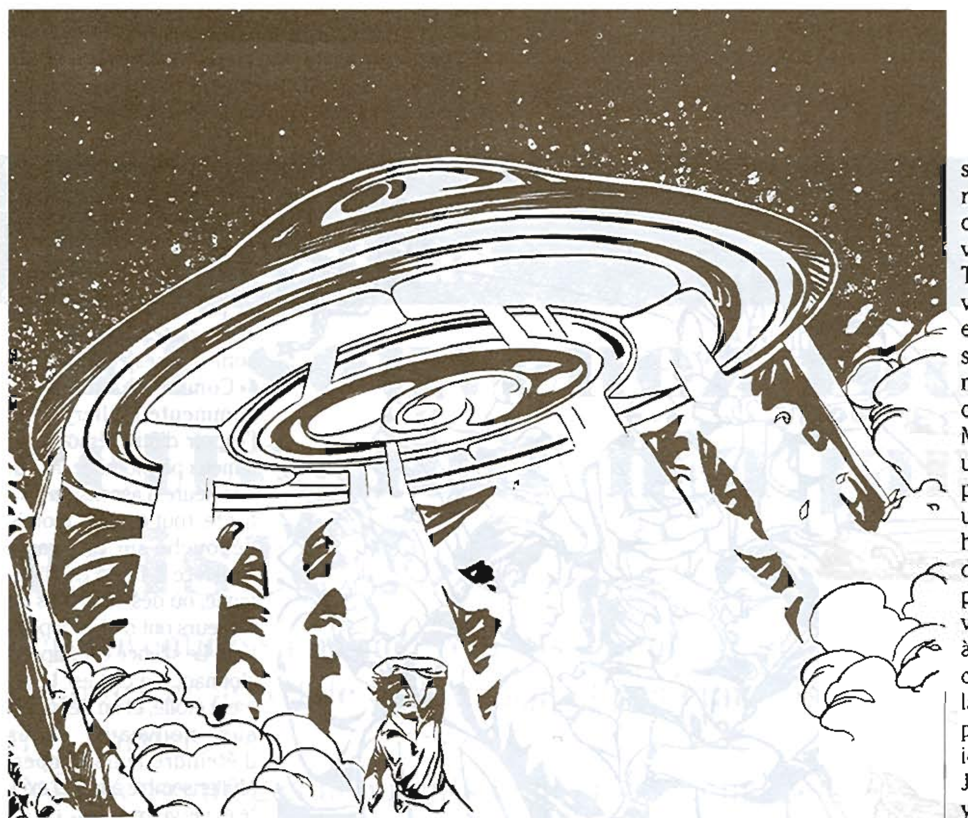
Le soir venu, Müller vient retrouver les Personnages devant leur hôtel. Il est chargé d'un lourd sac à dos et distribue, à ceux qui n'en ont pas, jumelles et provisions de route. «Les apparitions ont toujours lieu vers 1 heure du matin, dans le même secteur. Vous voyez la montagne, là-bas ? C'est là. Il va falloir grimper un peu, mais on devrait y être à l'heure.» Un tramway conduit les Personnages au pied de la montagne

Phénomène naturel inexpliqué

Au bout d'un moment, les PJ s'aperçoivent que Müller a disparu. Plus aucune trace de lui, et les appels lancés au hasard n'y changent rien. La clairière dont il parlait ne se trouve qu'à une centaine de mètres en amont. Il est probable que les PJ choisissent de s'y rendre (s'ils ne le font pas, cela n'a aucune importance). Insistez sur le vent soufflant dans les pins, la pureté de cette nuit constellée d'étoiles, les lumières de Vertige qui scintillent doucement en contrebas et le calme étrange qui règne sur les lieux. Soudain... Les Personnages perçoivent un étrange bourdonnement, comme un bruit de moteur assourdi. Là-bas, sur la gauche, un peu plus loin au-dessus de leurs têtes, un... non, deux engins parfaitement circulaires, aux formes incroyablement aérodynamiques, restent «suspendus» à quelque vingt mètres du sol... Ils ne ressemblent à rien de connu. Des feux latéraux clignotent alternativement, bleu, rouge, jaune, par séquences syncopées, comme pour transmettre un signal...

Voilà maintenant qu'ils se mettent en mouvement, «glissant» dans le ciel en direction des Personnages. Le bourdonnement s'intensifie... Les deux appareils s'immobilisent juste au-dessus d'eux et les PJ tombent à genoux, les mains collées sur les oreilles, aveuglés par la douleur. Le reste est très confus... une lumière blanche, éclatante, insupportable... la chaleur... les arbres qui se plient comme sous l'effet d'une tornade et toujours ce son qui s'amplifie, s'amplifie, s'amplifie... les engins ont amorcé leur descente... la douleur est atroce... giclées lumineuses... pulsations sonores... par terre, les brindilles se rétractent et se consument puis...

▷



sont en danger. « Une chance que je vous aie retrouvés avant eux. Votre sécurité est menacée. Vous devez faire très attention... Le gouvernement vous a menés en bateau, de A à Z. Tout cela n'était qu'une mascarade. Ce qu'ils veulent, c'est vous, votre cerveau – pour en extraire les souvenirs que vous avez oubliés. Ils savent que les extraterrestres existent, tout comme vous, et ils veulent savoir qui ils sont. Pour cela, bien sûr, ils ont besoin de votre « aide ». Mais vous n'êtes pas seuls. Il y a trois semaines, une expérience similaire a déjà échoué. Quatre personnes ont disparu. Mais ils en ont retrouvé une, un homme d'une trentaine d'années et cet homme... écoutez-moi : cet homme se souvient de ce qui lui est arrivé. Seulement, il refuse de parler, il refuse de leur parler. Il faut impérativement que nous le sortions de là. Ils sont prêts à tout, vous savez. Et cet homme... il pourra certainement vous aider. Il est enfermé dans un laboratoire, près du port de Skylla. Le temps presse. Attendez-moi ce soir, à 23 heures, disons ici même, d'accord ? Je vous expliquerai tout. Je connais un moyen, mais je ne pourrai jamais y parvenir seul et vous pouvez m'aider. Vous devez le faire ! »

Nous ne sommes pas seuls

... Plus rien. Les PJ se réveillent dans une clairière, à moitié nus, à plusieurs kilomètres de l'endroit où ils ont perdu connaissance (il leur faudra un moment pour le réaliser). Leurs affaires ont été éparpillées dans un rayon de cinquante mètres autour de leur « point de chute ». A en juger par la position du soleil, il est au moins 10 heures du matin. Les Personnages souffrent d'une très forte migraine et portent des marques de brûlures sur les cuisses et les avant-bras. Impossible de se souvenir de quoi que ce soit. Il y a eu ce grand flash, cette sensation d'être aspiré... puis... tout s'est dissout dans le néant. Les Personnages n'ont plus qu'à redescendre vers Vertige par leurs propres moyens. Il va sans dire qu'ils sont seuls. Après plusieurs heures de marche pénible, ils retrouvent enfin la civilisation. Au *Destiny*, on leur explique que leurs chambres ne sont plus réservées. « Mais enfin..., protesteront-ils sûrement, nous étions là hier soir ! »

— « Hier ? Certainement pas, rétorque un maître d'hôtel impassible. La dernière fois que je vous ai vus, c'était il y a trois jours. » Un coup d'œil jeté au calendrier confirmera la mauvaise nouvelle. D'autre part, Müller est introuvable. Son téléphone ne répond plus (« Radiocom 2000, minaude une voix féminine. Ce numéro n'est plus attribué. Veuillez consulter, etc. ») et personne ne l'a vu à l'hôtel au cours des trois derniers jours. Les PJ se retrouvent dans une situation difficile, sans autre argent que celui qu'ils auront pensé à emporter (le personnel de l'hôtel jure que leurs chambres étaient vides lorsqu'ils sont partis...) et privés de repères.

Contrairement à tout ce que pouvaient penser Müller et ses supérieurs, les Personnages ont réellement été enlevés par des extraterrestres. Ce que ces derniers leur ont fait est laissé à la discrétion du MJ : peut-être ne le sauront-ils que plusieurs années plus tard ? Quoi qu'il en soit, le gouvernement d'Al Amarja se retrouve avec un gros problème sur les bras, d'autant que ce n'est pas la première fois qu'il tente une telle expérience. Il y a trois semaines, quatre « incrédules » ont déjà disparu en pleine nature après avoir aperçu un ovni. On pensait alors à un phénomène naturel, mais l'un des quatre témoins a été retrouvé il y a deux jours, et Müller a été rappelé précipitamment auprès de ses commanditaires. Actuellement, la victime est détenue dans un centre médical secret situé près de Skylla, en bordure de mer, et les services de renseignements de Monique d'Aubainne tentent de comprendre ce qui lui est arrivé. Une petite équipe a également été envoyée sur le lieu de disparition des PJ pour tenter de les retrouver, mais en vain. A l'heure actuelle, les Personnages sont portés disparus et activement recherchés.

« Leur » théorie ?

Laissez les Personnages gamberger pendant quelque temps. S'ils essayent de quitter l'île, ils se rendront vite compte que c'est impossible. Aucun billet de retour n'a été pris à leurs noms, et les autorités sont à leur recherche. S'ils sont repérés, donnez-leur une chance de s'en tirer. Il faut simplement qu'ils se rendent compte qu'ils ne sont plus considérés comme des touristes ordinaires et que sous leur identité actuelle, toute idée de fuite hors de l'île est exclue. S'ils parviennent à mettre la main sur des journaux datant de l'avant-veille, ils trouveront bien quelques allusions à « l'apparition », mais aucune concernant leur propre disparition (« Mais que se passe-t-il dans le ciel ? », titre *Al Amarja Soir*).

Le soir même, alors qu'ils tentent sans doute de faire le point, les PJ sont abordés par un individu de grande taille, à la mise impeccable, affichant une quarantaine d'années et un visage assez dur : « Puis-je vous parler, Messieurs ? C'est au sujet de ce qui vous est arrivé... » L'homme, qui dit s'appeler Virgile Lenson, emmène les Personnages dans un bar du centre-ville et paie leurs consommations. Il leur explique qu'ils

Psychosocial experiment

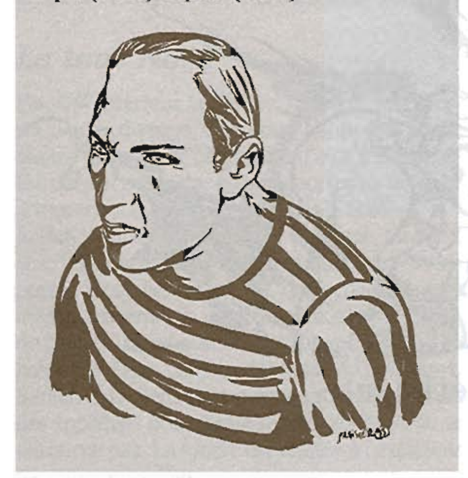
Le soir même, à l'heure dite, Virgile passe prendre les Personnages en voiture et, ayant quitté la ville, prend la direction de Skylla. Il fait passer des revolvers à ses passagers. « Malheureusement, nous en aurons peut-être besoin » leur explique-t-il. Lenson affirme être un ancien membre des Services secrets d'Al Amarja. « Mais pour des raisons personnelles, j'ai pris la décision de quitter ce travail. Peut-être pourrais-je un jour vous en dire plus. En attendant, je suis en danger, tout comme vous, et j'ai d'excellentes raisons de me battre contre ces... ces... » La colère empourpre son visage. « Ah, mais nous arrivons à Skylla » se reprend-il en éteignant les phares. Le laboratoire se trouve à quelques centaines de mètres de l'ancien port, dans un bois privé. Les Personnages, accompagnés de Virgile, y arrivent à pied. L'accès principal est barré par une clôture électrique, que Lenson désactive rapidement. Il exhibe fièrement une carte magnétique : « Ils n'ont même pas changé le code. » Deux gardes, armés de pistolets-mitrailleurs, patrouillent dans le parc qui entoure le laboratoire. Il faudra les neutraliser, puis agir rapidement. Virgile dispose de grenades lacrymogènes en nombre suffisant pour « distraire » la douzaine de scientifiques qui travaillent de nuit dans le labo, mais il ne peut pas être partout à la fois. (Müller est présent cette nuit-là, mais les Personnages n'auront pas le temps de lui parler : Virgile le tuera avant.)

Les règles de *Conspirations* vous laissent une grande liberté de manœuvre : profitez-en. Placez quelques gardes aux endroits stratégiques, laissez vos joueurs se perdre dans le laboratoire, multipliez les explosions et les hurlements, bref : semez la panique. Lorsque ce petit jeu aura suffisamment duré à votre goût, faites intervenir l'armée. L'alarme du laboratoire est en effet reliée à un poste de contrôle bourré de gardes armés et basé à Vertige. Les Personnages seront-ils déjà ressortis lorsqu'ils arriveront ?

CARACTÉRISTIQUES

▶ Virgile Lenson, extraterrestre polymorphe.

Attaque : 4 dés, dommages x 4, défense : 3 dés, points de vie : illimités ; traits humains : scientifique (6 dés), rapide (3 dés).



Le laboratoire

Financé par Monique d'Aubainne, il est consacré à l'étude des phénomènes paranormaux et des zones inexplorées du cerveau humain. Qui sait quels secrets renferment ses archives...

1 - **Entrée principale** (l'ouverture est contrôlée par le gardien, mais un bon coup de revolver peut pallier son manque de bonne volonté).

2 - **Poste de contrôle**. Il y a toujours un gardien.

3 - **Bureau du responsable**. Beaucoup de paperasse administrative qu'il serait intéressant d'étudier, mais le temps presse...

4 - **Cellules d'expérimentation**. Plusieurs expériences sont menées dans ces petits labos : gravité, pression, chaleur... On ne peut y pénétrer sans combinaison et la moindre explosion risque de provoquer une catastrophe.

5 - **Bureaux d'études**. C'est là que tous les chercheurs procèdent à l'analyse de leurs expériences. De nombreux ordinateurs ont été placés en réseau.

6 - **Débarras**. On y place tout le matériel nécessaire aux expériences. L'un des compartiments est stérilisé.

7 - **Centre d'analyse**. De nombreux tableaux de bord enregistrent les résultats des expériences menées sur les sujets humains. L'un des tableaux décode notamment en langage binaire les ondes émises par le cerveau du sujet.

8 - **Pièce stérile**. Elle est reliée au centre d'analyse. C'est là que sont placés les sujets humains soumis à des expériences. Une « table d'opération » trône au milieu de la pièce, bardée de sangles de cuir. Elle fait face à un caisson d'isolation sensorielle.

9 - **Cellule**. Conçue pour le « repos » des cobayes humains, cette pièce est garnie du strict minimum : cinq lits métalliques, quelques chaises et des toilettes. Lorsque les PJ y pénètrent, un homme gémissant se balance d'avant en arrière sur son lit en se tenant la tête à deux mains. Une écume jaunâtre bouillonne à ses lèvres. C'est le rescapé dont parlait Virgile.

« Ailleurs »

Arrangez-vous pour que Virgile, les Personnages et leur encombrant fardeau parviennent à s'évader. Manifestement, le pauvre homme semble avoir perdu la raison. « Ce n'est rien, assure Lenson. Il finira par se remettre. » Le véhicule fait route vers la montagne et parvient à semer ses éventuels poursuivants. Bientôt, les PJ se rendent compte que leur conducteur ne prend pas le chemin de Vertige. Il refuse pendant un moment de répondre à leurs questions puis, lorsque toute trace de civilisation a disparu, arrête la voiture en pleine forêt. « Descendez » ordonne-t-il à ses passagers. Braquant son revolver vers le malheureux compagnon des PJ, il lui tire à bout portant une balle en pleine poitrine. « De toute façon... » lâche-t-il avec un sourire cynique, avant de diriger son arme vers les Personnages. « Messieurs, à qui le tour ? » Les PJ peuvent essayer de se défendre en faisant feu sur Lenson : leurs balles ne semblent pas l'affecter. Les siennes, par contre, sont bien réelles et plusieurs personnages seront blessés au cours de l'action. Virgile entreprend d'abattre les PJ un à un, et leur salut réside dans la fuite. Que diriez-vous d'une poursuite nocturne dans la forêt, sans lumière et sans armes utiles ? Vous pouvez prendre chaque joueur séparément et faire croire à chacun qu'il est peut-être le dernier survivant.

Au moment où tout semble perdu, une alliée providentielle surgit de nulle part. Armée d'un lance-flammes, elle le dirige vers l'agresseur des PJ. Celui-ci disparaît dans la forêt et la jeune femme se lance à sa poursuite. Silence... Quelques minutes plus tard, un engin volant, semblable à ceux que les Personnages ont déjà aperçus, passe à toute vitesse au-dessus de leurs têtes avant de disparaître dans le lointain. Peu de temps après, la jeune femme refait son apparition et se dirige vers les PJ en leur tendant une main un peu lasse : « Sylvia Fergusson, se présente-t-elle avec un grand soupir. Je suis, enfin, j'étais la sœur d'Alex » précise-t-elle en hochant la tête vers le cadavre du malheureux que les PJ ont cru délivrer. « Vous avez fait ce que vous avez pu et je vous en remercie. Nous devrions rentrer avant que l'armée n'arrive. Ma voiture est un peu plus loin, sur le chemin. Cela fait quatre heures que je vous suis. »

La grosse berline de Sylvia redescend silencieusement vers la baie illuminée, tous phares éteints. Le cadavre d'Alex repose dans le coffre. La jeune femme essuie une larme qui perle à sa paupière (« j'ai une poussière dans l'œil... »), ouvre sa vitre et allume une cigarette. « Alors, jette-t-elle presque négligemment. Ça fait quel effet de passer la soirée avec un extraterrestre ? »

Tout est fini, rentrez chez vous

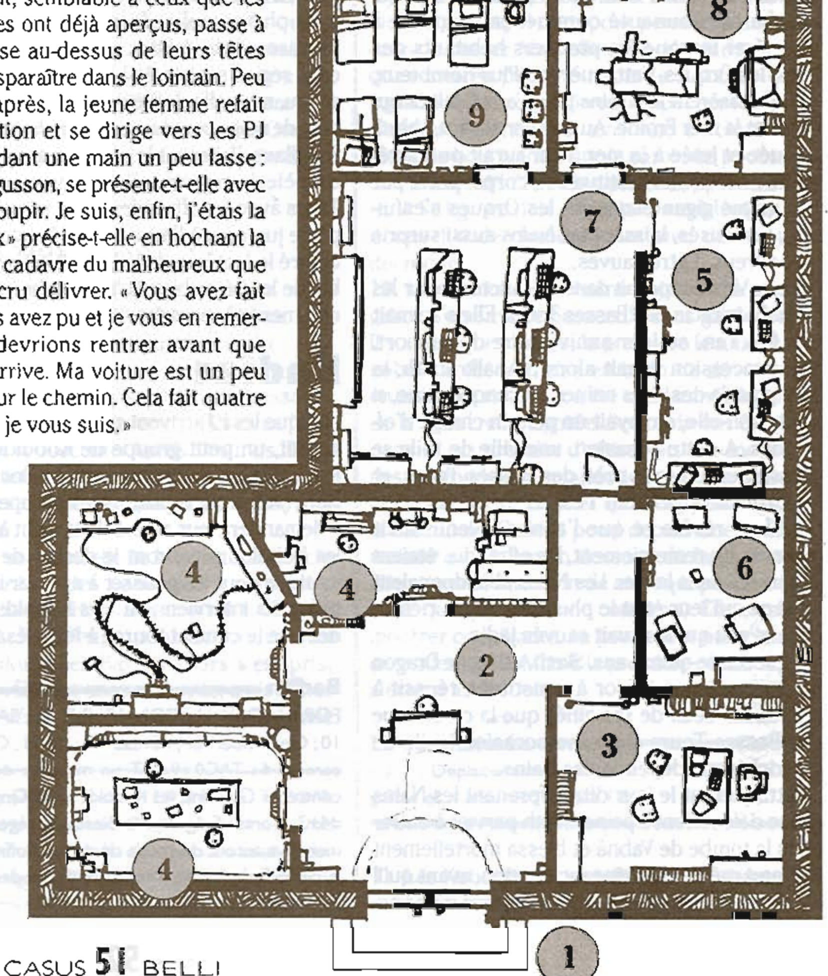
Il s'agissait, vous l'avez compris, d'un tout premier contact avec les mystères d'Al Amarja. Beaucoup de questions restent en suspens : qui était vraiment Virgile ?, qu'est-il arrivé aux PJ pendant ces trois jours ?, que voulait l'armée de Monique d'Aubainne ? Peut-on croire, pour paraphraser Fox Mulder, en l'existence d'une vie extraterrestre ? Quoi qu'il en soit, les Personnages ont encore tout à découvrir. Ils sont bloqués sur Al Amarja et recherchés par les services de sécurité – mais c'est le cas de la moitié des habitants de cette île. Grâce à l'aide de Sylvia Fergusson, ils vont sans doute pouvoir se bâtir une nouvelle identité et commencer une autre vie, une existence mille fois plus excitante que tout ce qu'ils ont pu connaître jusqu'à présent. ■

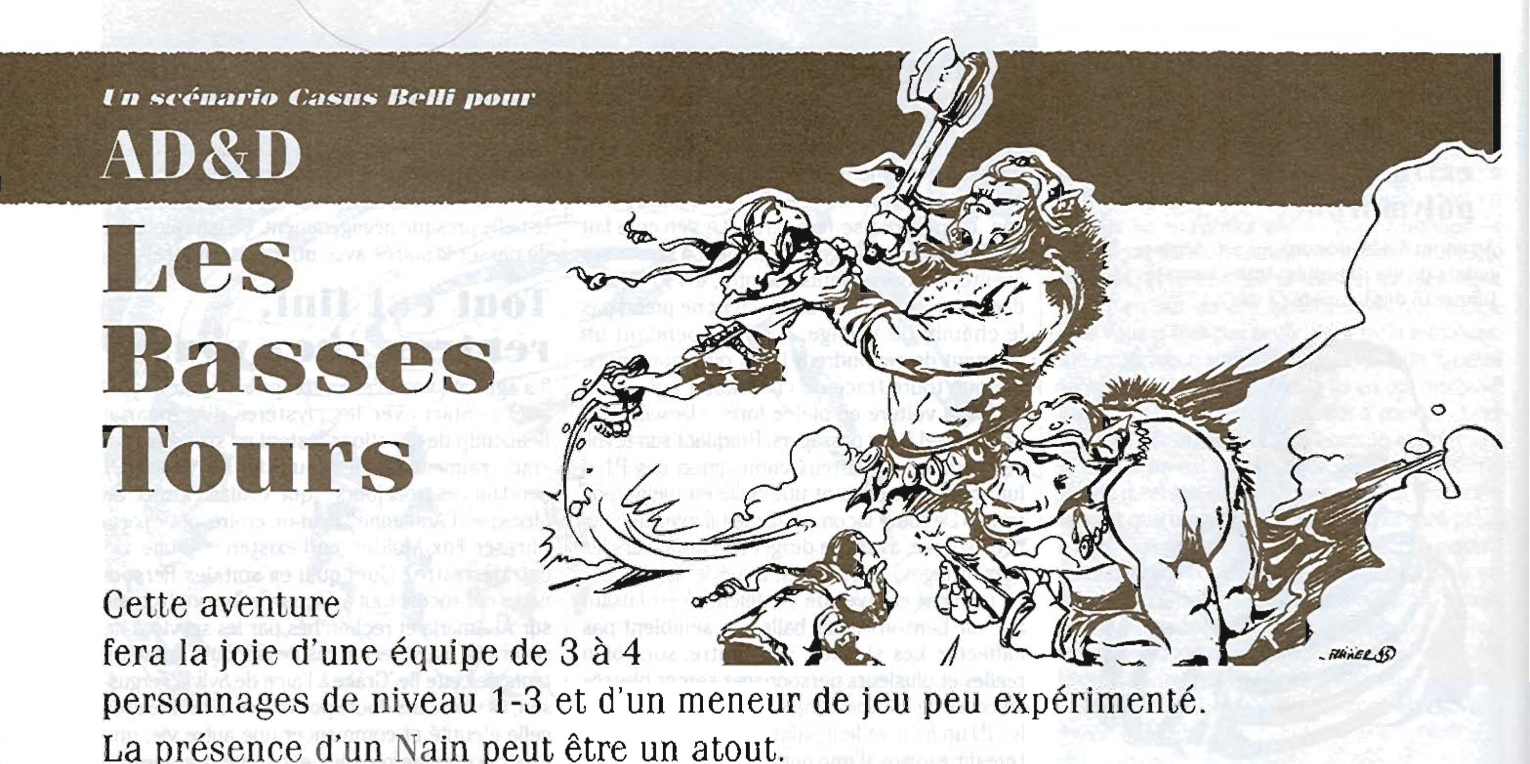
Toute ressemblance avec des personnes ayant réellement existé...

Fabrice Colin

illustration : Olivier Fraisier

plan : Cyrille Daujean





Un scénario Casus Belli pour

AD&D

Les Basses Tours

Cette aventure
fera la joie d'une équipe de 3 à 4
personnages de niveau 1-3 et d'un meneur de jeu peu expérimenté.
La présence d'un Nain peut être un atout.

L'histoire des Basses Tours

La tradition garde vivant le nom de la reine Vabnâ, qui conduisit une petite tribu de Nains depuis la cité d'Analkrabeth jusqu'aux montagnes de l'Aube, afin qu'ils puissent s'y établir. La communauté commençait à peine à prospérer lorsque les premiers habitants des lieux, les Orques, l'attaquèrent. Plus nombreux, ils repoussèrent les Nains jusqu'aux falaises qui bordent la mer Froide. Au dernier assaut, Vabnâ fut tuée et jetée à la mer. Tout aurait pu s'arrêter là, mais la mer restitua son corps, porté par une vague gigantesque. Et les Orques s'enfuirent, terrorisés, laissant les Nains aussi surpris qu'heureux d'être sauvés.

Depuis, Vabnâ reposait dans un sanctuaire sur les lieux du miracle : les Basses Tours. Elle s'animait une fois l'an, au jour anniversaire de sa mort. Une procession venait alors d'Analkrabeth, la plus grande des cités naines, et chaque mine, si petite soit-elle, envoyait un pèlerin chargé d'offrandes. A cette occasion, une ville de toile se dressait en un jour près des Basses Tours, et les prêtres appelaient l'esprit de Vabnâ pour qu'il leur révèle ce que l'année à venir allait réserver. En remerciement, les offrandes étaient déversées dans la mer. Les Nains abandonnaient ainsi ce qui leur était le plus cher (leurs richesses) à l'eau qui les avait sauvés jadis.

Il y a soixante-quinze ans, Sketh, un jeune Dragon rouge ayant son trésor à constituer, réussit à persuader deux de ses aînés que la cérémonie des Basses Tours était une occasion facile de s'enrichir aux dépends des Nains.

Ils attaquèrent le jour dit, surprenant les Nains qui se défendirent à peine. Sketh parvint à entrer dans la tombe de Vabnâ et blessa mortellement le grand prêtre en pleine incantation, avant qu'il ait pu raccompagné l'esprit de la reine d'en l'au-delà. Vabnâ fut condamner à errer sous la forme d'un fantôme. Les Dragons ne trouvèrent pas le trésor escompté (et pour cause : les Nains jettent leur or à la mer), et Sketh fut assassiné par ses deux frères, furieux d'avoir été entraînés dans une expédition aussi minable.

Depuis ce massacre, les voyageurs évitent les Basses Tours. Ils préfèrent prendre des chemins plus compliqués, mais réputés plus sûrs. La raison de la présence des personnages dans cette région est laissée à la discrétion du meneur de jeu, mais elle doit être involontaire (une tempête de neige peut les avoir égarés par exemple). Sur place, ils feront la connaissance de Badîan, un pèlerin rescapé. Il était venu aux Basses Tours avec les offrandes de sa mine et a échappé de justesse à l'attaque des Dragons. Il a rencontré le fantôme de Vabnâ, et est resté dans le but de le libérer, bien qu'il ne sache pas vraiment comment s'y prendre.

Badîan

Lorsque les PJ arrivent sur le site à la tombée de la nuit, un petit groupe de Kobolds a surpris Badîan et ses deux blaireaux non loin de la tour Nord (voir X sur le plan). Si le Nain aperçoit les PJ, il demandera leur aide. S'ils tardent à intervenir, les Kobolds prendront le dessus de façon dramatique pour les pousser à agir, car il est essentiel qu'ils interviennent. Les Kobolds s'enfuient dès que le combat tourne à leur désavantage.

Badîan

FOR 16 ; DÉX 11 ; CON 15 ; INT 11 ; SAG 14 ; CHA 10 ; Clerc-Guerrier ; Niveau 1-2 ; PV 11 ; CA 5 ; Déplacement 6 ; TAC0 19 ; AT un marteau de guerre +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques ; Dégâts d4+3 ; Sorts : Soigner les Blessures légères, Apaisement. Il a autour du cou la clé de son coffre (situé dans la pièce 5 de la tour Nord). Badîan a deux blaireaux apprivoisés qui n'obéissent qu'à lui.

2 blaireaux

CA 4 ; Déplacement 6, Cr 3 ; DV 1+2 ; PV 7, 5 ; TAC0 19 ; AT 2 griffes, 1 morsure ; Dégâts 1-2/1-2/1-3.

10 Kobolds

CA 7 ; Déplacement 6 ; DV 4x4, 3x3, 2x2, 1 ; TAC0 20 ; AT un cimeterre ; Dégâts 1d6.

Le combat terminé, Badîan remerciera chaleureusement les PJ avant de se barricader avec eux dans la tour Nord. Il leur parlera de sa petite guerre avec les Kobolds, ses principaux ennemis aux alentours. Puis il sera temps de descendre à la cave, fêter la victoire en « trempant sa barbe » dans une bière de poisson « faite maison ». Il ne pourra pas s'empêcher de raconter l'histoire des Basses Tours et s'enflammera au moment d'évoquer la quête qui devra libérer « son fantôme » (il avouera quand même ne pas savoir comment y arriver). Il a certes jeté un coup d'œil dans le puits d'entrée de la tour Sud, mais a renoncé à aller plus loin. D'autant plus qu'il croit que Sketh s'est installé dans les profondeurs de la tombe : il n'a vu que deux Dragons ressortir !

En guise de conclusion, il leur fera visiter, ému, la petite chapelle (4), et peut-être verront-ils le fantôme de Vabnâ qui erre, loin de la lumière. Le squelette d'un Nain gît également dans la pièce. Badîan ne connaît pas l'identité du personnage, mais pense qu'il s'agit, d'après ses vêtements, du grand prêtre qui officiait le jour du massacre. La visite terminée, il offrira l'hospitalité aux PJ qui pourront dormir dans le hall d'entrée de la tour.

A ce moment-là, les personnages ont en main la majeure partie des éléments de l'histoire, sauf ce qui concerne l'urne funéraire de Vabnâ et le testament du grand prêtre, tous deux cachés dans la chapelle, et qui sont nécessaires pour achever la cérémonie commencée soixante-quinze ans plus tôt.

Visite des lieux

Le site des Basses Tours comprend deux zones distinctes : la tour Nord, qui abrite la chapelle, et la tour Sud, constituée d'un réseau de grottes conduisant à la tombe de Vabnã. Sur la carte de la région, l'endroit marqué (S) indique un raccourci bien caché qui mène jusqu'au hall de cérémonie (17) dans la tour Sud. C'est un escalier taillé dans la falaise et masqué par un manteau de lierre.

La tour Nord

Vue de l'extérieur, la bâtisse, construite en grosses pierres du pays, est trapue. Haute d'un étage, elle est flanquée de gargouilles d'où s'échappe de la fumée et de quatre grosses portes en bois. Au sommet, un curieux abri en bois la coiffe.

1. Hall d'entrée. Badĩan lève et baisse, matin et soir, les quatre lourdes barres qui bloquent les portes d'entrée. Au centre, un escalier en colimaçon descend à la cave (3) et monte vers l'abri du Nain (5). Tout autour, des totems servent de colonnes. Dans un coin s'entasse du bois mort. Badĩan entretient soigneusement des feux dans des appliques pour que le regard des dieux ne se détourne pas. La fumée est rejetée à l'extérieur par des gargouilles.

2. L'escalier de la cave descend jusqu'à une porte dont il faut tirer l'anneau pour entrer.

3. Quand les Basses Tours étaient en activité, cette pièce était un lieu de recueillement et de prière pour les pèlerins venus faire leurs dévotions à Vabnã. Badĩan l'a recyclée en cave froide et sans éclairage, où il entrepose des provisions (viandes salées, huiles, épices, tonnelets de bière de poisson et d'eau douce...).

On aperçoit, derrière de grandes meules de fromage, la porte de l'ancienne chapelle, tout au fond, enchaînée et cadenassée.

4. La chapelle est un petit dôme soutenu par une colonne centrale. Ses parois sont décorées de bas-reliefs représentant des fonds marins.

C'est là que le fantôme de Vabnã s'est réfugié. Les PJ le verront peut-être en train d'essayer de se fondre parmi les sculptures devant la lueur des torches. La reine est habillée pour la guerre, comme au jour de sa mort. Sa forme est intelligente, mais muette, et elle se sent perdue dans le monde réel. Inutile de fournir ses caractéristiques, car elle est hors d'atteinte des vivants. Mais son fantôme projette, dans un rayon de 10 m autour de lui, un profond sentiment d'angoisse, de peur et de tristesse, sensible pour ceux qui ratent un Jet de Sauvegarde contre les sorts.

Un squelette de Nain dans une toge pourpre en lambeaux, ses mains encore refermées sur une lourde masse, gît au pied de la colonne. Ce sont les restes de Beldros, le dernier grand prêtre d'Analkrabeth à être venu aux Basses Tours.

Quatre heurtoirs de bronze en forme d'anneaux ornent la colonne à mi-hauteur. Quelqu'un d'attentif remarquera que le marteau situé à l'opposé de la porte a été usé par des coups répétés. Si on en frappe trois fois, quatre poignées surgissent au bas de la colonne. Elles servent à lever et abaisser la colonne qui s'enfonce d'un mètre dans le plafond avant de rester en équilibre. Il faut rassembler une Force d'au moins 50 pour la soulever, mais une personne de Force moyenne peut l'abaisser seule. Les poignées disparaissent jusqu'à la prochaine utilisation.

Beldros a caché dans le pied creux de la colonne les objets du culte (une conque indispensable pour renvoyer le fantôme, un plat et une coupe en argent, 21 perles (120 PO chaque), 2 poignards, des étoffes de soie rouge brodées d'or en mauvais état et trois grosses lampes à huile) et l'urne funéraire de Vabnã : un gros vase brun sans aucune ouverture, enveloppé dans un parchemin. Le fantôme est lié à l'urne, et son porteur éventuel l'apercevra de temps en temps, rôdant autour de lui. Des spores mortelles ont été mélangées aux cendres de Vabnã. Si elles sont répandues (par exemple si les PJ cassent l'urne), toutes les personnes dans un rayon de 3 m souffriront d'une perte d'1d4+2 Points de Vie et d'une pénalité de -2 à toutes les actions pendant 6 jours moins le bonus de Constitution, et devront réussir un Jet de Sauvegarde contre le poison + 2 ou mourir en 4 heures plus le bonus de Constitution.

Le parchemin contient les derniers mots de Beldros. Il est écrit dans un nain littéraire (qui demande une Intelligence d'au moins 17 pour être lu correctement si on possède la langue).

> « Un des Dragons a brisé la rosace de la tombe. Nous n'avons pas pu achever la cérémonie et commander au gardien de reprendre l'esprit de la reine. J'ai vu son fantôme se tordre dans un coin d'ombre près de moi.
>
> J'ai pu jusqu'ici échapper à la mort et cacher les objets du culte là où j'espère qu'ils seront en sécurité. Une fois déjà, des choses sont venues gratter à la porte sans que je n'ose ouvrir. C'est sans doute la fin.
>
> Beldros, grand prêtre d'Analkrabeth. »

5. Badĩan a construit un abri en bois au sommet de la tour. On y trouve une paillasse, une couverture et un coffre de voyage sur lequel est posée une petite lampe à huile. Le coffre est toujours fermé (le Nain a la clé sur lui) et contient une cotte de mailles, un marteau de guerre nain +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques, et 107 PO dans une bourse (l'offrande de sa mine à Vabnã).

La tour Sud

La tour Sud n'en est pas vraiment une, c'est en fait un puits qui mène à la tombe de Vabnã. Il n'y a ni escalier ni barreaux pour descendre.

6. Un vieil Ettercap a tissé sa toile en travers du puits. Ses fils sont d'abord secs et cassants, puis de plus en plus souples et collants au fur et à mesure de la descente. Après 3 rounds, il faut réussir un jet sous Dextérité par action pour ne pas s'engluer. Se dégager exige un jet sous Force réussi.

Un enfant d'une tribu elfe de la forêt toute proche a été capturé par les Kobolds il y a quelques jours. Depuis, les Elfes ont envoyé toutes les créatures du Petit Peuple pour le retrouver. Une fée qui explorait les Basses Tours s'est prise dans la toile. Elle est encore vivante, mais l'Ettercap, qui est sénile, ne l'a pas encore remarquée.

La fée

CA 3 ; Déplacement 6, vol 12 ; DV 1 ; PV 8 ; TAC0 19 ; AT une arme à lui fournir ; Dégâts de l'arme ; le battement de ses ailes produit de la lumière et elle communique par signes. Elle suivra les PJ dans la tombe en espérant retrouver l'enfant elfe.

L'Ettercap

CA 6 ; Déplacement 12 ; DV 5 ; PV 19 ; TAC0 15 ; AT morsure, 2 griffes : Dégâts 1d8 + poison (Jet de Sauvegarde contre le poison + 2, paralyse pendant 1d4+4 heures)/1-3/1-3. Cet Ettercap est vieux et faible, mais tout aussi cruel et vicieux que ses congénères. Il vit en bas du puits avec les restes de ses victimes et n'attaquera jamais de front.

Au fond, des rails sortent d'un tunnel taillé dans la roche et s'arrêtent sur un butoir juste en dessous du puits.

7. Le tunnel et les rails mènent tout droit du puits (6) à un système d'ascenseur (8). Un gros chaudron équipé de roulettes a été abandonné, renversé, au milieu du passage. Autrefois, les pèlerins le remplissaient d'offrandes qu'ils jetaient dans le puits. Une fois plein, des servants le poussaient jusqu'à l'autre bout de la tombe (17) et le vidaient dans une fosse inondée par la mer Froide.

8. L'ascenseur qui mène au niveau inférieur est un puits de 18 m de profondeur équipé d'une chaîne et d'un crochet reliés à un système de contrepoids. Une charge d'au moins 60 kg fait dérouler lentement la chaîne (3 m/rd). Si aucune charge n'est suspendue au crochet, elle se rembobine rapidement, mais si on y accroche une charge trop lourde, elle peut casser (5 % de chance/15 kg au-dessus de 150 kg de charge). Un levier en bas du puits permet de bloquer l'ascenseur.

9. Au sortir de l'ascenseur, il faut faire attention à ne pas rater la marche. En effet, il débouche dans une grotte, qui est en fait un gouffre. Il est difficile d'en évaluer la profondeur, mais un objet jeté dans le vide confirme qu'il vaut mieux éviter d'y tomber. Les Nains avaient construit une corniche sur la paroi nord pour permettre au chaudron de passer. Mais elle a été détruite sur quelques mètres par une tribu de Kobolds qui a squatté les lieux et qui veut empêcher les intrus d'entrer. Ils ont aussi aménagé un chemin de pieux de bois plantés sur la paroi sud pour accéder à leur nid (11). Ces pieux supportent jusqu'à 50 kg. Au-delà, tout kilo supplémentaire donne 1 % de chance qu'un pieu casse ou se décroche.

10. La corniche des Nains enjambe le gouffre grâce à une mince passerelle sans garde-fou.

Il y a quelques temps, la première femme du roi kobold a été surprise en train de dévorer les œufs de ses rivales et a été condamnée à pendre de la passerelle, ligotée. Ses œufs ont été jetés dans le gouffre afin d'attirer un des monstres des profondeurs qu'affectionnent les Kobolds dans leurs légendes, et qui doit venir manger la cannibale. Celle-ci pend depuis une semaine maintenant, à 9 m en dessous de la passerelle. Elle attirera l'attention de ceux qui passent (elle parle quelques mots de commun). Elle saura se montrer conciliante, en proposant par exemple de guider les PJ. Mais à la première occasion, elle alertera les Kobolds.

La condamnée

CA 7 ; Déplacement 6 ; DV 1-1 ; PV 4 ; TAC0 20 ; AT griffes et morsures ; Dégâts 1d4.

11. Les Kobolds ont installé leur nid dans cette cavité inaccessible. On ne peut y parvenir qu'en ▷

empruntant le chemin de pieux de la paroi sud. Ensuite, il faut ramper dans un boyau étroit, interdit à quelqu'un de trop corpulent. Enfin, on découvre de gros œufs blanchâtres qui reposent sur un monceau d'ordures. L'odeur est insupportable, elle donne envie de vomir et de pleurer (jet sous CON-3, sinon pénalité de -1 à toutes les actions tant qu'on demeure dans la salle et 5 rounds après en être sorti). Les Kobolds ont patiemment nourri et dressé le ver géant qui garde leurs portées.

Le ver géant
CA 7; Déplacement 1; DV 2+2; PV13; TAC0 17; AT morsure; Dégâts 1d4; 3m de long pour un diamètre de 60cm. Il reste caché sous les immondices et ne sort que si on dérange les œufs.

12. Depuis la corniche, un tunnel descend jusqu'à une caverne inondée, grâce à une grande ouverture sur la mer Froide. Les Kobolds ont enfermé un crabe géant dans un enclos, dont la palissade dépasse un peu de l'eau.
Une dizaine de cages sont suspendues au-dessus de l'enclos, par un fouillis de cordes qui est attaché à la berge. La plupart sont vides ou ne contiennent que de vieux ossements sauf une, dans laquelle est enfermé l'enfant capturé par les Kobolds et que recherche la petite fée. Son geôlier est un Ogre qui passe le plus clair de son temps à ronfler sur la berge près des cordes des cages. Il est aussi bourreau, et nourrit le crabe de ses prisonniers, pour la plus grande joie des Kobolds.

Le crabe géant
CA 2; Déplacement 1; DV 3; PV 15; TAC0 17; AT 2 pinces; Dégâts 2d6/2d6; 2,50m de diamètre. Il sort si quelque chose trouble l'eau, attend un moment et replonge s'il n'a rien pris.

L'enfant elfe
CA 5; Déplacement 12; DV 1; PV 8; TAC0 19; AT 1 arme à lui fournir; Dégâts de l'arme. Il accompagnera ses sauveurs et essayera de les aider dans la mesure du possible.

L'Ogre
CA 5; Déplacement 9; DV 4+1; PV 20; TAC0 17; AT 1 massue; Dégâts 1d4+2. Il a le trousseau des clés des cages à sa ceinture.

13. Les guerriers nains morts aux côtés de Vabnâ ont été enterrés dans cette caverne. La nécropole est gardée au nord et au sud par quatre statues monumentales de patriarches nains (9m de haut), que les Kobolds ont maculé de peintures criardes et d'insultes. Les parois de la caverne sont percées de dizaines de petites niches qui renfermaient les urnes funéraires contenant les cendres des guerriers mêlées à de petits trésors. Les Kobolds les ont pillées, dégageant la place pour une colonie de chauve-souris peureuses.

Chauve-souris (1d10+2)
CA 8; Déplacement 1, vol 24; PV 1 ou 2; TAC0 20; AT morsure; Dégâts 1.

14. Le royaume des Kobolds consiste en un vaste réseau de galeries qui s'enfoncent loin sous terre. Ils entrent et sortent des tunnels à tout instant. Dans la caverne centrale, leur roi trône avec ses femmes sur un tas d'ossements. Le grand corps rouge de Sketh s'enroule à ses pieds. La tribu fait une fête continuelle autour de quelques feux. (La musique rythmée jouée sur des peaux et des cornes s'entend de loin et peut couvrir l'arrivée des PJ.) Dans l'obscurité, on peut croire que le Dragon est vivant, mais c'est en fait un cadavre dont les os percent. A l'intérieur, les Kobolds ont engrangé leur trésor.

Le roi
CA 6; Déplacement 6; DV 1-1; PV 6; TAC0 19; AT une masse +1, elle émet un ululement quand un Nain se trouve dans un rayon de 15m; Dégâts 2d4+1. Il porte un simple pagne qui disparaît sous son ventre énorme, et il est couvert de breloques voyantes.

Gardes du corps (1d10)
CA 6; Déplacement 6; DV 1-1; PV 5x5, 3x4, 2x3; TAC0 19; AT divers; Dégâts 1d6.

Les 9 femmes du roi
CA 7; Déplacement 6; DV 1-1; PV 4, 4x3, 4x2; TAC0 20; AT griffes et morsures; Dégâts 1d4. Elles deviennent folles furieuses si le roi est tué et se jettent sur ses meurtriers.

Guerriers (2d10)
CA 7; Déplacement 6; PV 1 à 4; TAC0 20; AT 1 divers; Dégâts 1d4 ou 1d6. Si le roi meurt, ils fuient. Le reste de la tribu (vieillards, femmes et enfants) s'enfuit par les tunnels au premier combat.

Le trésor
Il contient: 1 parchemin 1-3 sorts (niveau 1-3) mangé par les vers (-20% pour la lecture); 2 potions (Guérison et Résistance au feu); une dague +1; un anneau d'or (200 PO); un bâton Serpent brisé (2 morceaux); une statuette d'ébène (100 PO); 3 gemmes (100, 250 et 500 PO); 10 PP; 500 PO; 500PA; 2000 PB; 4500 PC. Un PJ a une chance cumulative de 10% par round de recherche de trouver, en plus des pièces, un objet de la liste ci-dessus. Ses chances retombent à zéro après chaque objet trouvé.

15. Le bruit d'une chute d'eau résonne dans cette grotte. En effet, une rivière souterraine cascade le long de la paroi. Avec le temps, elle a creusé un bassin autour de l'orifice par où l'eau s'échappe. Les prêtres s'y purifiaient avant et après les cérémonies. Des doubles portes de fer, en partie arrachées de leurs gonds par le souffle de Sketh, laissent voir la pièce (17).
16. La cascade dissimule l'arrivée du raccourci (voir l'endroit marqué S sur la carte générale de la région). Dans cet escalier qui relie la pièce (15) à l'extérieur, les Kobolds ont caché une corde sous des gravats en travers des dernières marches. Elle est reliée à une cheville qui retient un grand balancier de bois armé d'un marteau caché dans l'ombre du plafond. Si quelqu'un se prend les pieds dans la corde, le piège se déclenche et balaye le passage de haut en bas (Dégâts 2d6+2). On peut y échapper en bas de l'escalier en se jetant à terre (jet sous DEX-2).
17. Le hall des cérémonies imite à la perfection l'intérieur du ventre d'une baleine. Les rails du chaudron le traversent et finissent sur un butoir au bord d'un bassin rond. Au-delà, tout au fond de la pièce, on voit la mer Froide par le trou qu'a fait Sketh en entrant par une magnifique rosace de pierre.
Le bassin est rempli d'eau de mer. Il est fermé par une double grille horizontale qui laisse émerger un pilier à tête ronde sculpté pour recevoir l'urne funéraire de Vabnâ. Deux roues encastrées dans les murs, de part et d'autre du bassin, commandent chacune une moitié de la grille. Il faut réussir des jets sous Force pendant 3 rounds successifs pour actionner une roue et ouvrir.
La rosace sculptée représentait des scènes, dont il est possible de reconstituer le puzzle en fouillant parmi les débris. On voit en particulier des Cyclopes enchaînés actionner les roues du hall, des Nains déverser les trésors du chaudron dans le bassin et un prêtre souffler dans une conque. A chaque fois, l'urne de Vabnâ est représentée dans sa niche au centre du bassin. De nombreuses scènes manquent, ce qui fait qu'on ne voit jamais le gardien de l'esprit de la reine.
Lorsque les prêtres voulaient entendre Vabnâ, ils faisaient venir, grâce à la conque de la chapelle, le gardien de son esprit : un calmar géant. Ils l'obligeaient à « régurgiter » le fantôme, puis le laissaient reprendre après la cérémonie.
Si les PJ veulent renvoyer Vabnâ, il faut qu'ils aillent jusqu'au bassin avec l'urne, le fantôme et la conque, et qu'ils interprètent correctement les scènes de la rosace. Ils doivent d'abord placer l'urne sur le pilier central, ouvrir le bassin, puis souffler dans la conque.
Le gardien remontera alors depuis sa couche de trésors, précédé d'un bouillonnement, et le fantôme de Vabnâ se précipitera dans son bec en projetant une brise glacée dans un rayon de 30m autour de lui. Après quoi, le calmar rassasié se laissera doucement couler. Si le fantôme n'est pas présent et que la grille du bassin est ouverte, le gardien s'en prendra à tous ceux qui seront à sa portée. S'il trouve la grille fermée, il tentera de la défoncer sans succès et repartira.

Le calmar géant
CA 7; Déplacement 3, par jet 18; DV 12; PV 65; TAC0 9; AT 8 tentacules et un bec; Dégâts 1d6x8/5d4; AS constriction (Dégâts 2d6); DS jet d'encre de 26m de long; longueur du corps: 20m. 12PV doivent être enlevés à un tentacule pour qu'il soit coupé. Des pierres précieuses, des pièces de monnaie et des bijoux se sont incrustés dans sa peau.

Épilogue

10000 points d'expérience peuvent être partagés entre les personnages selon la partie qu'ils ont faite. Le but principal de l'aventure devrait être de restaurer le repos de Vabnâ. Aussi, c'est celui qui rapporte le plus d'expérience. Des PJ qui se contenteraient de semer le désordre chez les Kobolds n'obtiendraient, par exemple, que 1000 points d'expérience chacun. Si tout se passe bien, Badîan et l'enfant elfe repartiront chez eux. Mais l'aventure peut continuer par l'exploration du royaume des Kobolds. ■

Olivier et Benjamin Lupu
Illustration : Olivier Fraisier
plans : Cyrille Daujean

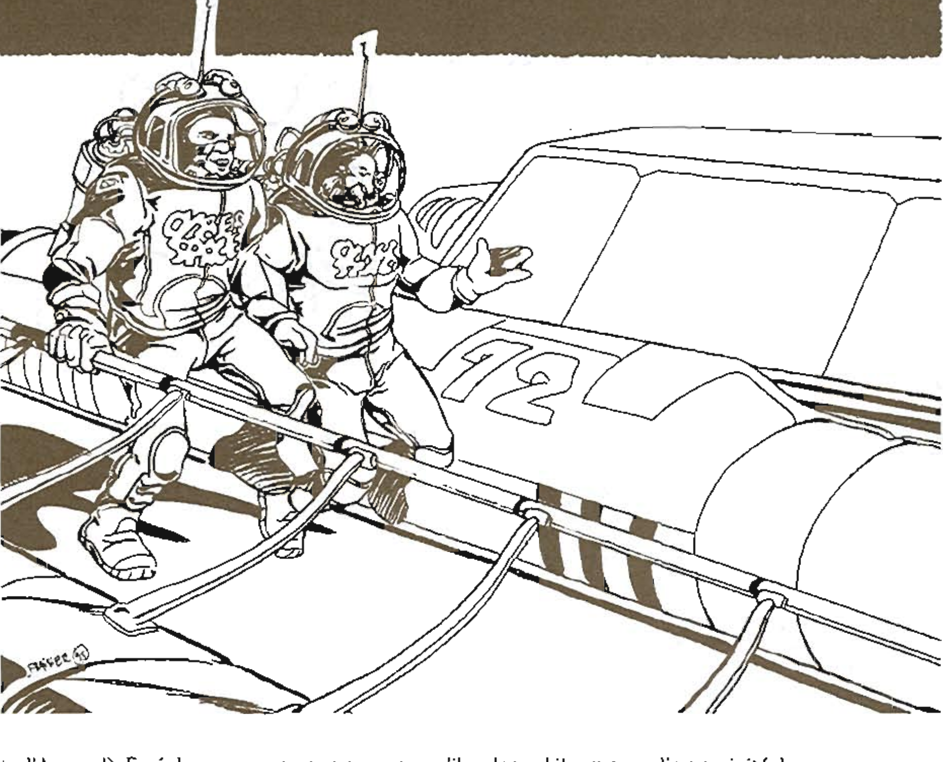


CARTE DE LA RÉGION
X
Vers les Montagnes de l'Aube
Tour Nord
S
Tour Sud
MER FROIDE
NORD
0m 6 12
Badian
TOUR SUD
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
Hall d'entrée
Étage
TOUR NORD
N
Sous-sol
Sous-sol (en coupe)

Un scénario Casus Belli pour

CyberAge

Traque sur Apogée



Un scénario pour des personnages et des joueurs plutôt expérimentés, et un MJ ayant l'habitude d'improviser. La présence d'un jackeur est utile, mais sans plus.



Introduction

Un soir de juin, un message Rézo attend chacun des PJ à son adresse virtuelle. Il s'agit d'une brève convocation au siège de MediASsisT, « pour un travail dépaysant et bien payé, si vous êtes disponible actuellement ». S'ils ont joué les scénarios proposés dans *CyberAge*, les PJ connaissent déjà MediASsisT. Cette petite entreprise est spécialisée dans le renseignement, l'information et la protection des biens et des personnes. Elle a bonne réputation, et fait volontiers appel à des collaborateurs extérieurs, dont les PJ. Sinon, ils ont la possibilité de se renseigner rapidement, et d'apprendre que MediASsisT est une entreprise solide, qui prend soin de ses agents.

Le lendemain matin, les PJ se retrouvent au siège de la société, et sont rapidement introduits dans le bureau d'un certain « M. Joseph », un petit homme au visage banal. Joseph se montre courtois, ouvert et disposé (dans la mesure de ses possibilités) à répondre à leurs questions. Son discours peut se résumer à :

« Nous avons été embauchés pour assurer la protection d'un philosophe – eh oui, il en existe encore ! – un certain Mirwa Assoud. Sa tête est mise à prix par diverses organisations terroristes, et il se cache depuis plusieurs années. Dans une semaine, il doit recevoir le prix Van Rieberk, décerné par une fondation basée sur les Îles de la Lune. À cette occasion, il va se montrer en public et faire un discours. Tout cela était censé être secret, mais l'information a filtré… ce sont les gens de la fondation qui ont fait appel à nous. Ils ont l'air un peu paniqués, même si, à mon avis, ils s'inquiètent pour pas grand-chose. Après tout, les Îles sont l'environnement le plus stable et le plus contrôlé du système solaire… Nous vous payons un séjour grand luxe sur place pendant quatre jours (la durée du séjour d'Assoud). En échange, vous vous assurez qu'il ne lui arrive rien. Et vous vous en assurez sans vous approcher de lui, et sans qu'il sache que vous êtes là. Des questions ? »

Il leur remet alors un dossier assez épais, qui contient :

- Des billets de navette suborbitale pour la station Apogée, l'une des Îles les plus fermées.
- Une carte de crédit, qui leur permet de puiser sur un compte contenant une vingtaine de milliers d'écus, « pour vos frais de mission ».
- Une brève notice sur la Fondation van Rieberk. Elle a été créée en 1998 par un milliardaire sud-africain, et décerne chaque année un prix de dix millions d'écus. Elle a toujours récompensé des originaux, penseurs ou scientifiques, et semble avoir des orientations plutôt libérales. La fondation administre l'empire commercial d'Arthur van Rieberk depuis la mort de ce dernier, en 2006. Elle gère plusieurs milliards d'écus, et c'est un petit TechnoBloc à part entière.
- L'adresse (Rézo et physique) d'un certain Charles Dracier, de la fondation, qui leur servira de contact sur place.
- Une biographie complète sur Assoud. Né en 2028 en Alabama, il a passé la première moitié de sa vie comme citoyen de seconde zone de Smith, Gerson & Farragut, un petit TechnoBloc raciste. Il s'en est exfiltré lui-même en 2065. Il connaît une période misérable, au cours de laquelle, à ce que prétend la légende, il a trempé dans plusieurs affaires peu claires. Son premier livre, *Économie, morale et culture : l'impossible triangle*, paraît en 2071. Depuis, il a publié trois autres ouvrages. Les critiques le snobent, mais ce qui reste du « public éclairé » les a dévorés. Sa théorie principale est que l'humanité ne pourra survivre aux distorsions que la technologie a apporté à sa culture qu'en se débarrassant de tout son « bagage superflu » (un terme dans lequel il regroupe l'agressivité, la croyance en un être supérieur, les hiérarchies « artificielles », et plusieurs autres notions beaucoup plus absconses). Ses livres lui ont rapporté un peu d'argent, mais lui ont surtout valu la haine militante d'une constellation de petites organisations allant des fanatiques religieux aux traditionalistes passéistes. Il a déjà été l'objet de quatre tentatives d'assassinat et, depuis trois ans, il vit dans une semi-clandestinité. Il n'accorde pratiquement jamais d'interviews mais, périodiquement son éditeur annonce la sortie de son prochain livre, histoire que l'on n'oublie pas son existence.

Si l'un des PJ est holoreporter, il bénéficiera d'un petit briefing supplémentaire, sur le thème « tant que vous y êtes, réalisez donc un petit reportage sur l'événement. Nous nous chargerons de le vendre aux networks. »

Le dessous des cartes

Assoud s'est fait des ennemis lorsqu'il a quitté son TechnoBloc, il y a près d'un quart de siècle. Les dirigeants de SG&F ont la mémoire très, très longue. De plus, ils considèrent comme particulièrement offensant que l'un de leurs « sous-hommes » puisse devenir une célébrité et recevoir une fortune. Ils ont donc fait appel à un petit groupe d'agents d'élite. Ils sont chargés de le liquider, le plus discrètement possible, et de manière à ce que l'on ne puisse pas remonter jusqu'au commanditaire. Les agents de SG&F sont sur place, mais ils n'ont pas l'intention d'agir directement. Ils ont préféré trouver un petit groupe de fanatiques religieux, leur fournir du matériel, des armes et des informations… L'intervention des PJ risque de bouleverser leurs projets.

La station Apogée

Au spatioport, les PJ et leurs bagages sont examinés très minutieusement. On ne leur laissera pas emporter d'armes, à moins qu'ils n'aient prévu des ruses dignes de James Bond pour leur faire passer la douane. L'intérieur de la navette suborbitale n'a rien de particulièrement exotique. On dirait un gros Concorde, sans les hublots. Le vol dure trois heures, et se déroule sans incidents.
Les PJ sortent du vaisseau, traversent un nouveau contrôle douanier et plusieurs rangées de boutiques détaxées, avant de se retrouver dans un autre monde...
Apogée est une gigantesque structure en forme de roue. La gravité a été artificiellement fixée à 1 g. La température et la luminosité sont celles d'une belle journée d'été dans une région tempérée de la Terre. Sur le pourtour, le décor est essentiellement à base de couloirs, mais ils sont suffisamment larges pour mériter le nom de rues, voire d'avenues. Il y a peu de piétons, mais on croise de nombreux véhicules électriques, dont quelques taxis-robots. Les PJ ont accosté sur l'anneau extérieur, qui est largement une zone de maintenance. La Fondation van Rieberk a son siège dans le moyeu, qui abrite les grandes entreprises et bon nombre de résidences de luxe. Le moyeu couvre la superficie d'une petite ville, et il est «à ciel ouvert», ou plus exactement sous dôme. Au-dessus des PJ, la Terre tourne, indifférente. La périphérie était propre et affairée, mais le moyeu est d'un luxe presque indécent. Les immeubles ne sont pas très haut (pas plus de deux ou trois étages), et l'architecture manque un peu de fantaisie, mais il y a du synthémarbre partout, des jardins, de l'eau...

Le siège de la fondation

Un immeuble noir et or, en bordure du parc Central. Disons-le franchement, s'y présenter serait une mauvaise idée («Bonjour, nous sommes les mercenaires que vous avez engagés parce que votre service de sécurité était déficient»...). Si les PJ s'y risquent, ils seront baladés de service en service pendant une heure ou deux, puis gentiment mis à la porte. Dracier les appellera plus tard, pas content du tout.

Dracier

Leur contact est chez lui, et il les attend. C'est un Îlien typique : riche, un peu condescendant, apparemment heureux, mais passablement stressé. Il se montre cordial avec les PJ... tant que ces derniers lui sont utiles. S'ils se révèlent inefficaces, il est tout à fait capable de montrer un mépris glacial.
Pour l'instant, il n'a pas grand-chose à leur dire. Assoud arrive dans vingt-quatre heures. Il logera au *Babylon Hotel*, sous le nom de Daoud al-Harrej. Dracier, qui lui a parlé plusieurs fois sur le Rézo, le décrit comme «parano et désagréable, mais je serais sans doute pareil à sa place.»
Dracier peut leur procurer des armes, dans les limites du raisonnable (un étourdisseur par personne, mais rien de plus lourd). Un véhicule est également du domaine du possible, mais dans la mesure où ils sont complètement contrôlés à distance par l'ordinateur central, il ne les rendra pas beaucoup plus autonomes. Les PJ doivent prendre Assoud en charge à l'instant de son arrivée, le garder à l'œil pendant les soixante-douze heures qui restent avant la cérémonie, puis redescendre dans la même navette que lui. Leur contrat se termine à l'instant où ils arrivent sur Terre.

Les faits et gestes d'Assoud

Le petit homme a l'air très soulagé d'être là. Il est persuadé que dans l'espace, il ne risque rien.
Il va donc profiter à fond de ce qu'il considère comme ses premiers jours de liberté depuis des années. Les PJ vont devoir passer un temps infini à le suivre un peu partout dans la station.
Le premier jour, il se contentera de flâner dans le moyeu et de faire un peu de shopping. Le lendemain, il s'aventure à la périphérie, visite le musée de l'Espace et, après avoir un peu hésité, décide de faire une promenade à l'extérieur. Il se mêle à un groupe de touristes, loue un scaphandre et part faire la visite guidée de la surface de la station.
Profitez-en pour donner quelques sueurs froides aux PJ et, surtout, pour les familiariser avec le maniement des scaphandres. (Corps/Action/Mécanique -2 pour cette première balade, sans malus dans la suite du scénario). Le soir du second jour, il dîne seul, puis va passer la soirée dans un bar pour célibataires. Il y rencontre une charmante jeune femme blonde nommée Alice, et va passer la nuit dans la chambre de cette dernière (la 403, toujours au *Babylon Hotel*). Le lendemain, il rentre vers midi, et s'enferme chez lui pour préparer son discours.
Il se fera monter à manger, et ne sortira qu'en début de soirée, pour la cérémonie.
Bien entendu, ce programme n'a rien d'inflexible. En fait, entre les attentats et les actions des PJ, il y a de fortes chances qu'il change du tout au tout...

L'arrivée d'Assoud

Les PJ ont tout intérêt à aller attendre leur gibier au terminal des navettes, même s'ils ne se montrent pas. Assoud débarque au milieu d'une foule d'autres passagers. Il est petit et corpulent, avec une barbe poivre et sel et l'air étonnamment détendu. Un jet de Corps/Perception Humain permet de repérer, parmi les passagers, un jeune homme qui semble beaucoup surveiller Assoud. Un autre jet, à -2, donne l'impression au PJ qui le réussit que l'un des douaniers semble également s'intéresser à lui (mentionnez-le, sans insister. Après tout, c'est le boulot des douaniers que de s'intéresser aux nouveaux venus)... Assoud saute dans un taxi et part pour l'hôtel, suivi de près par le jeune homme. Le douanier reste sur place, mai dix minutes plus tard, il va téléphoner (si les PJ disposent d'un micro ultra-sensible ou autre appareil de surveillance, ils pourront l'entendre annoncer «il est arrivé» avant de raccrocher).

Le Babylon Hotel

Cette imposante structure en forme de pyramide à degrés est le seul hôtel du moyeu, et il est d'un luxe à faire pâlir les palaces terrestres. Chaque chambre est en fait une petite suite, avec un petit salon et une salle de bains individuelle. Le personnel est nombreux, stylé (et très vigilant). La surveillance est assurée par plusieurs humains discrets. Il y a aussi tout un réseau de caméras, relié à un ordinateur et à un poste de veille où se trouvent quatre personnes en permanence. Les accès Rézo sont également très bien protégés. Pour la suite des opérations, n'hésitez pas à empoisonner l'existence des PJ avec tous ces braves agents. Ils restent à l'arrière-plan, toujours polis, toujours attentifs aux besoins des clients... et toujours prêts à interrompre toute activité qui leur semble illégale, au besoin par la force.
M. «Daoud» occupera la chambre 246. Stratégiquement, elle est assez mal située : proche d'un ascenseur, au milieu d'un couloir et pas très loin d'un passage de service... En revanche, la 244 est libre. La 248 est déjà occupée par un homme d'affaires cubain, qui n'a rien à voir dans l'histoire, mais qui risque de se montrer curieux s'il y a des allées et venues bizarres à côté de chez lui.

S'organiser

La première journée va se dérouler sans incidents. C'est le moment de tester le sens tactique de vos joueurs. Que font-ils ? Surveillent-ils les issues de l'hôtel ? (une tâche un peu vaine : il y a toujours énormément de mouvement). Suivent-ils Assoud comme son ombre ? (attention : au cours de ses années de semi-clandestinité, il a appris à repérer et à semer d'éventuels suiveurs). Installent-ils des micros dans sa suite, en profitant de son absence ? (n'oubliez pas le personnel et les voisins !) Tentent-ils de jouer les pirates en vérifiant, par exemple, la liste des réservations de l'hôtel ou celle des arrivées dans la station ? (pour l'instant, ils ne savent pas quoi chercher et, de toute façon, le Rézo d'Apogée est sans doute l'un des mieux protégés du monde). Gérez leurs actions avec impartialité, mais sans trop leur faciliter la tâche. Et n'oubliez pas que les mesures qu'ils ont prises peuvent influer sur la suite du scénario. S'ils ont réussi à se bricoler un accès aux caméras de sécurité, par exemple, ils pourront assez facilement garder un œil sur les alentours de la chambre.

L'autre suiveur

Le jeune homme discret du spatioport continue à s'intéresser à Assoud. En fait, il s'est installé non loin de lui (chambre 209), et s'arrange pour le croiser assez souvent. Il n'est pas particulièrement discret, mais semble faire assez attention. Les PJ finiront sans doute par le coincer dans un endroit sombre et par l'interroger. Il se nomme Ralph Morgan, journaliste à CBS Space. Il s'intéresse à Assoud depuis un petit moment, et a été prévenu par «une source anonyme» que le philosophe allait recevoir le prix Van Rieberk ▷



(la fuite vient de la fondation). C'est un journaliste typique de l'époque et de l'endroit : sans grande moralité, très obstiné et très débrouillard. Il passera sans doute une bonne partie de son temps dans les jambes des PJ. Utilisez-le comme «joker» s'ils ratent quelque chose, ou faites-le tuer lors de la tentative d'attentat. Par ailleurs, si votre groupe est dépourvu de jackeur, il ne demande qu'à offrir ses services... en échange de l'exclusivité de tout ce qui va se passer dans les prochains jours.

Le premier attentat

Il est minuit, le soir du second jour. Si les PJ l'ont laissé tranquille, Assoud devrait être dans les bras d'Alice, deux étages au-dessus de son appartement. Une forte explosion retentit au rez-de-chaussée. De la fenêtre des PJ, on aperçoit des flammes. Bien entendu, tous les clients de l'hôtel commencent à paniquer, et Assoud ne fait pas exception à la règle. C'est alors que le système de conditionnement d'air du second étage commence à vomir des vapeurs vertes dans les chambres 400 à 450. Elles sont inoffensives, mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, et Assoud non plus. Il choisit donc de se risquer à l'extérieur, en compagnie d'Alice. Le couloir est plein de fumée et de personnes qui courent dans tous les sens. En fond sonore, une voix électronique débite des consignes de sécurité. Et, au milieu de la cohue, un assassin attend Assoud. Il est armé d'un poignard et a bien l'intention de s'en servir. Arrangez-vous pour que les PJ l'interceptent avant, si possible proprement. Le tueur fera son possible pour s'enfuir, et préférera le suicide à la capture, mais logiquement, les personnages devraient le prendre vivant (d'autant plus que les moyens de se suicider sont plutôt rares dans les environs. Les vitres sont en plastacier incassable. Il ne pourra donc pas se jeter par la fenêtre. S'il arrive à sortir de l'hôtel, il pourra toujours se précipiter sous une voiture, mais il est probable que les PJ le bloqueront avant).

L'interrogatoire

L'assassin manqué est jeune, brun, complètement hystérique. D'après ses papiers, il se nomme Izkander Vogel, homme d'affaires domicilié à Berlin... Une rapide vérification Rézo montrera que c'est une fausse identité. L'homme est arrivé la veille, par la navette de 14 heures (qui venait d'Allemagne).

Si les PJ ont de bons réflexes, ils peuvent boucler Izkander dans leur chambre et le garder au frais pour l'interroger après le départ de la police. Celle-ci arrive très vite, prend l'affaire au sérieux, mais évite de trop importuner les clients... pour l'instant.

En bon fanatique, Izkander se montre assez causant, mais parle pour ne rien dire. Il a voulu abattre un «monstre impie» et «tôt ou tard, l'épée de Dieu s'abattra sur le blasphémateur», etc. (si vous vous en sentez capable, délirez en circuit fermé pendant plusieurs minutes). Il prétend avoir agi seul d'un bout à l'autre. Une dose de sérum de vérité suffira à le faire parler (Dracier peut en trouver, mais il lui faudra quelques heures).

Izkander est chômeur de profession, et il occupe son temps libre en «méditant sur la Bible, la Torah, le Coran et la prochaine Révélation, celle de la Machine-Dieu». Ça lui a visiblement porté au cerveau, et lorsqu'il a reçu de faux papiers, un billet pour Apogée et des instructions détaillées pour assassiner Assoud, il n'y a pas réfléchi à deux fois. Dieu venait de lui donner un signe ! Il n'a pas la moindre idée de l'origine de la bombe, ni de la fumée. En revanche, il a reçu un appel téléphonique une heure avant de passer à l'action, lui indiquant qu'Assoud se vautrait dans la luxure chambre 403, et qu'il devait frapper à minuit. (Izkander est logé dans un petit hôtel de la périphérie). Cet appel venait d'une cabine téléphonique située en face du *Babylon*.

Et si...
Les PJ sont de bons citoyens et remettent le tueur aux forces de sécurité d'Apogée ? Le lendemain, Dracier leur remet une copie de son interrogatoire, qui contient les informations données ci-dessus.

Les pistes

Berlin

Si les PJ préviennent MediASsisT, l'entreprise enverra un agent faire quelques vérifications à Berlin. Les résultats devraient leur parvenir juste avant la cérémonie : les faux papiers et autres instructions ont été expédiés... de la station !

Le gaz et la bombe

La police s'occupe de cette partie de l'affaire, mais les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à apprendre (par le bouche à oreille ou par Dracier) que :

- La bombe était en fait un gros pétard inoffensif, qui a fait beaucoup de bruit, mais aucun dégâts.

• Le gaz était simplement de la fumée colorée. La police s'y intéresse beaucoup plus qu'à la bombe. Pour l'instant, ils ont constaté que quelqu'un avait trafiqué les systèmes d'air conditionné via le Rézo, et que la substance avait été introduite dans les conduits par quelqu'un qui avait accès au centre de maintenance.

Le douanier

Si les PJ ne l'ont pas repéré au spatioport, c'est un bon moment pour le faire réapparaître, en civil, devant l'hôtel (« cette tête vous dit quelque chose, mais quoi ? »). Il vient simplement constater les dégâts, avant de retourner voir ses petits camarades conspirateurs et préparer l'attentat suivant... Si les PJ parviennent à le suivre sans se faire repérer, ils le verront se diriger vers un petit local déglingué du pourtour de la station. L'ambiance est beaucoup moins proprette que dans les zones accessibles au public. Tout est métallique, grisâtre et froid. Il passe plusieurs appels du local. Malheureusement, ils se limitent à « on passe au plan Z ». Lui sauter dessus est plutôt une bonne idée... C'est une bonne occasion de lancer une course-poursuite à travers des coursives interminables et bruyantes, puis sur des passerelles fragiles, puis dans une petite rue pleine de camions-robots qui se feront un plaisir d'écraser les imprudents. Le douanier a un laser, et les PJ ne sont armés que de paralyseurs... Contrairement à Izkander, il connaît parfaitement les lieux, est en pleine possession de ses moyens et n'est pas disposé à se laisser prendre vivant. Il y a de fortes chances que les PJ héritent d'un cadavre broyé ou carbonisé. Ses papiers l'identifient comme Robert Renner, douanier, résidant à Gates Street, sur le pourtour d'Apogée. Une fouille de son appartement n'apprendra rien, à part qu'il lisait beaucoup (il a même des livres en papier !). Entre autres, la Bible et les livres d'Assoud...
Si le groupe n'a pas de jackeur, vous pouvez lui livrer le carnet d'adresses de Renner, où figurent ses complices. S'il y a un jackeur parmi les PJ, il serait dommage de le priver d'une occasion d'exercer ses talents. Retrouver les destinataires des appels que Renner a passés avant qu'ils ne l'arrêtent n'est pas vraiment compliqué.

Et si...
Les PJ se sont intéressés à lui trop tôt ? Si vous vous débrouillez bien, ils ne devraient pas avoir trop de temps à lui consacrer. S'ils prennent les devants, Robert Renner aura « pris un congé pour raisons familiales » et sera « redescendu sur Terre ». Son départ est enregistré de manière claire et sans équivoque sur le Rézo. En fait, il se planque quelque part dans le pourtour de la station... et ne réapparaît qu'après le premier attentat.

Les conspirateurs démasqués

En plus de Renner, ils sont six : deux des agents de maintenance du *Babylon*, un analyste de données qui travaille sur le pourtour, un infirmier, un programmeur chargé des systèmes d'entretien de la station et un employé du spatioport. Les PJ ont leurs noms, leurs adresses (et leurs signalements ne sont pas trop difficiles à obtenir). Hélas, si Renner a eu le temps de les prévenir, ils ont disparu dans la nature. Enfin, façon de parler... après tout, la station est un environnement clos. Ils doivent donc être quelque part ! A ce stade, les PJ devraient se dire que la police est mieux équipée qu'eux pour lancer une chasse à l'homme généralisée. Les forces de sécurité enregistrent leur déposition, et passent immédiatement à l'action. Quant aux PJ, ils peuvent revenir en toute tranquillité d'esprit à la surveillance d'Assoud...

La cérémonie

Elle a lieu en début de soirée, au palais des congrès d'Apogée. Situé « en bas » de la station, il s'agit d'un dôme plus petit, qui fait face à la Lune. Le spectacle est grandiose. L'assistance est nombreuse, choisie et élégante. Pourvu que les PJ aient pensé à prendre un smoking !
Assoud, longuement acclamé, monte au pupitre, reçoit une grosse médaille (et un très gros chèque) des mains du président de la fondation. Ensuite, il fait un petit discours, mi-ému, mi-caustique. Les applaudissements finissent par se calmer, et on passe aux choses sérieuses, à savoir un dîner de gala, au clair de l'énorme Lune qui brille de tous ses feux, de l'autre côté de la mince et fragile paroi de synthéverre... Tout va bien. Tout va parfaitement bien. Répétez-le sans arrêt aux PJ. Vous allez voir : ça va les rendre très, très nerveux.
Au beau milieu du repas, les énormes portes étanches qui doivent isoler la salle de banquet du reste du palais en cas d'accident sérieux s'enclenchent mystérieusement et bloquent hermétiquement la pièce. Les PJ, ainsi que tout le gratin de la station sont bloqués à l'intérieur. Et c'est alors que retentit le sifflement caractéristique de l'air qui s'échappe dans le vide. Le « plan Z » de Renner était tout simplement la dépressurisation de cette partie de la station.
C'est le moment de demander aux PJ ce qu'ils comptent faire... En gros, ils peuvent :
• S'il y a un jackeur dans le groupe, il peut se brancher sur le Rézo, trouver les commandes de la salle et tout rouvrir. Excellent réflexe, mais c'est difficile ! (vu les circonstances, utilisez les règles simplifiées de la p. 76 de *CyberAge*. Cela vous évitera de passer une heure à gérer le Rézo pendant que les autres joueurs se morfondent).
• Faire sauter l'une des portes n'est pas prudent (trop d'explosif risque d'endommager le dôme). De toute façon, pour ça, il faut avoir de l'explosif...
• Enfiler un scaphandre et se précipiter pour aider Assoud à en faire autant. Il y a des scaphandres dans un local, près des cuisines, mais il y a cent cinquante personnes pour trente-quatre scaphandres. Bien sûr, les PJ ont pu prévoir le coup et emmener les leurs...
• Protéger Assoud quoi qu'il advienne. Pour l'instant, il risque surtout de se faire piétiner par la foule, mais si vous les avez bien chauffé, les PJ vont sans doute guetter l'assassin-suicide...
Vous pouvez prolonger la crise aussi longtemps que cela vous semblera amusant. Lorsque vous aurez l'impression qu'ils ont fait tout le nécessaire, les portes sautent, et les forces de sécurité investissent la salle...

Conclusion et fin ouverte

Assoud peut prendre sa navette de retour en toute tranquillité le lendemain. Il n'y aura plus d'autres tentatives. En revanche, il serait dommage d'arrêter l'aventure à ce stade.
• Les agents de Smith, Gerson & Farragut sont encore quelque part sur la station, et ils en veulent beaucoup aux PJ d'avoir déjoué leurs plans. Ils ont sans doute un contact à la Fondation van Rieberk, et ont peut-être eu le temps d'organiser un deuxième réseau...
• Les conspirateurs vont sans doute être arrêtés, mais il est possible qu'ils parviennent à s'échapper en détournant une mini-navette (les petits engins qui circulent entre les Îles). Apogée est une Île pour les riches, mais il y a, à quelques minutes de vol, d'autres Îles, qui servent de terminus aux cargos qui partent en espace profond. Et il est tout à fait possible que ces fanatiques aient des contacts là-bas, dans la ceinture d'astéroïdes, parmi les communautés de religieux cinglés qui cherchent à reconstruire le Paradis terrestre... ■

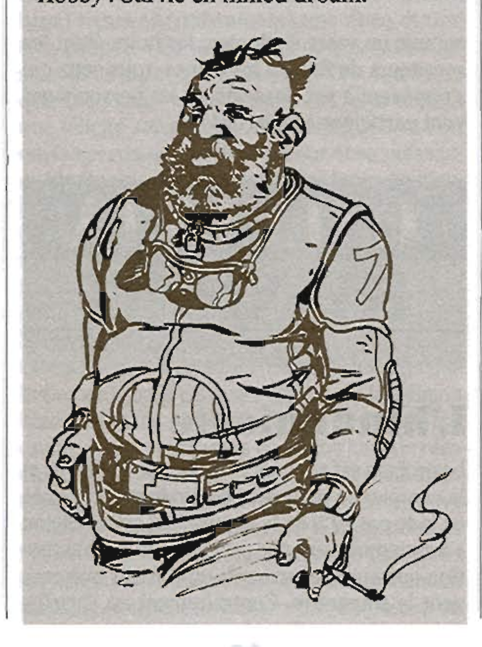
Tristan Lhomme
illustration : Olivier Fraisier

CARACTÉRISTIQUES

▶ Izkander
PMJ moyen (test 8, 4PV, 4PS, 2 EP)
Métier : fanatique cinglé.
Talents : Poignard, Délire religieux.
Hobby : Attendre le Messie.

▶ Renner et ses complices
PMJ forts (test 9, 6PV, 4PS, 4 EP)
Métiers : divers.
Talents : Survie dans l'espace, Laser.
Hobby : divers.

▶ Assoud
PMJ moyen (test 8, 4PV, 4PS, 4 EP).
Métier : Écrivain.
Talents : Philosophie, Écriture.
Hobby : Survie en milieu urbain.



Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

Vampire



Invitation à la danse pour des personnages moyennement expérimentés
En plus de *Vampire*, il est recommandé, pour pouvoir exploiter pleinement
Le *Wraith Player's Guide* et le *Book of Madness* pour *Mage*

AVERTISSEMENT

Bien qu'il fasse référence à des personnages, des événements et des lieux existant ou ayant existé, ce scénario reste une œuvre de fiction. L'image des cultes religieux dédiés à Kali ou de la ville de Calcutta qui y est présentée ne prétend pas répondre à la vision objective de notre monde, mais à celle du Monde des Ténèbres (ce qui ne signifie pas que les deux versions ne puissent jamais coïncider). L'aventure elle-même n'est qu'une trame relativement dirigiste sur laquelle le Conteur peut facilement développer ses propres idées. C'est pour cette raison que le passé de la plupart des PNJ a été laissé dans l'ombre : il est en effet fort douteux que les personnages puissent en apprendre plus sur ces derniers que ce qui figure dans leur description. Par ailleurs, le Conteur est libre d'inventer lui-même un passé à ses « figurants ».

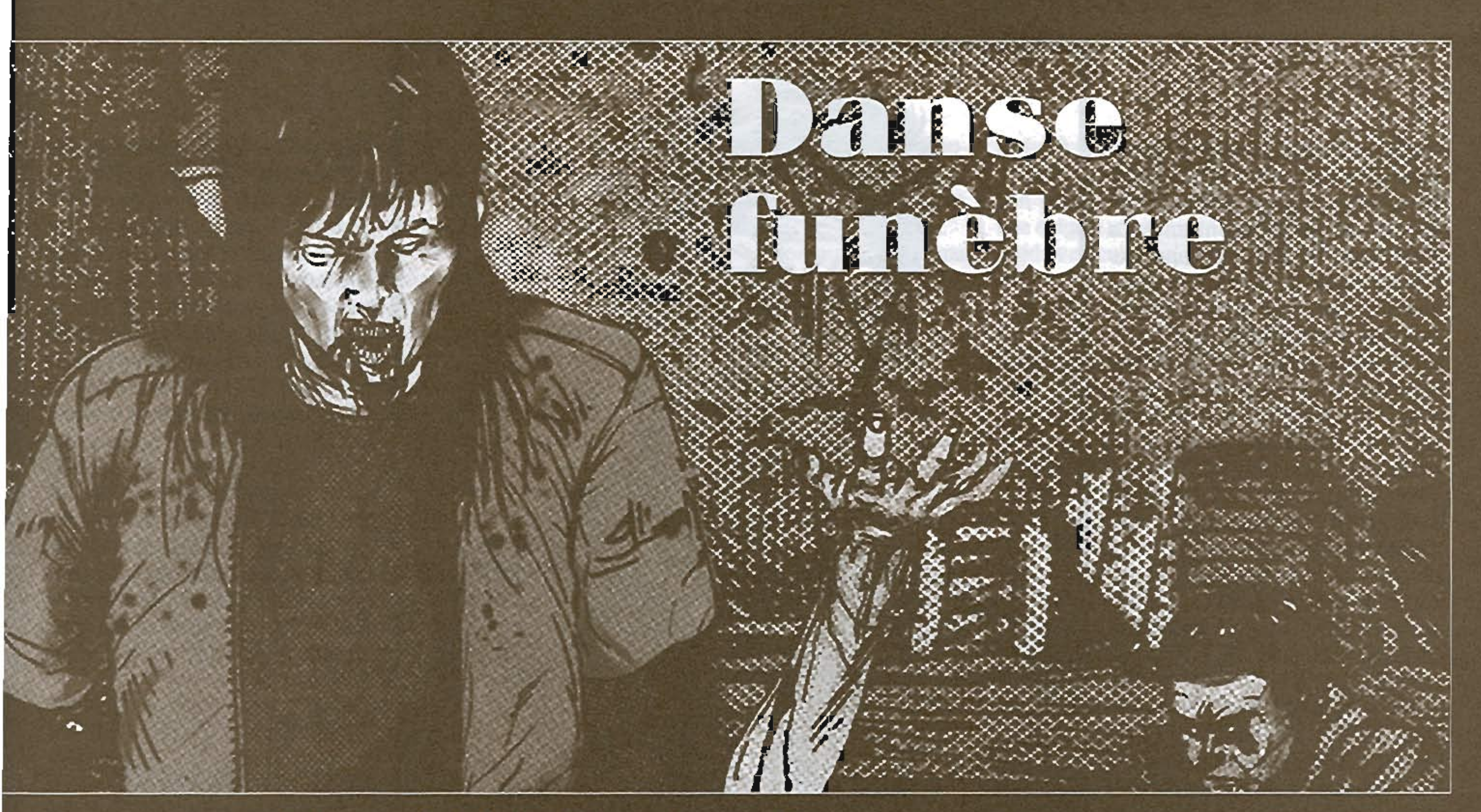
La situation

Calcutta, 1995. Pour une raison expliquée plus loin, les PJ sont enlevés, placés dans des cercueils d'acier et abandonnés dans la ville. Ils feront connaissance avec les différentes factions en place : les Égarés, une poignée d'Anarchs aussi désemparés qu'eux qui tentent vainement de les aider ; les Maudits, des Malkavians secrètement divisés mais prêts à tout pour satisfaire les caprices de leur maître, le Prince de la ville ; les Hétérodoxes, un groupe de Ventrues conservateurs qui veulent reprendre la cité en main et réclament l'aide des personnages ; les Euthanatos, des mages discrets et énigmatiques, poursuivant leurs propres buts ; les Ombres, nombreuses et organisées, qui recherchent l'une de leurs esclaves ; et le Prince lui-même, un Malkavian qui, à l'aide d'un ancien rituel, prépare le retour de la déesse Kali. Son but ? Précipiter la ville vers le chaos et l'autodestruction. Le monarque dément considère en effet Calcutta comme un vaste échiquier : les noirs étant les serviteurs de Kali, et les blancs, tous ceux qui s'opposent à ses desseins. Et les personnages vont participer à la partie !

CALCUTTA BY NIGHT

L'hindouisme

Le profane est souvent dérouté par l'ampleur et la complexité de la pensée hindoue. Pratiquée en Inde par 80 % de la population, cette religion s'accommode mal des principes de schématisation outrancière auxquels on a voulu trop souvent la soumettre. Contrairement au christianisme ou à l'islam, l'hindouisme s'appuie sur d'innombrables livres saints : les quatre *Vedas*, livres de la connaissance divine, s'articulent autour de nombreux *upanishads* (versets traitant de la nature métaphysique de l'âme), et représentent le fondement de la pensée hindoue. Le *Mahabharata*, dont la conception s'est étalée sur plusieurs siècles, et le *Ramayana*, objet d'une véritable vénération, sont les deux grandes épopées religieuses hindoues et leur contenu s'inscrit de manière fondamentale dans la logique dogmatique de la tradition religieuse locale... même si cette dernière repose également sur de nombreux autres textes. Autre trait spécifique : il existe un nombre quasiment illimité de divinités, mais la plupart ne sont bien souvent qu'un aspect ou une représentation imagée d'un seul et même principe. C'est pourquoi les trois divinités primordiales, Vishnou, Shiva et Brahma, doivent plus être considérées comme des principes que comme de véritables dieux. Vishnou, l'Immanent, le Préservateur de l'Univers, expri-



et un meneur de jeu qui, lui, l'est franchement.
les possibilités de cette aventure, d'avoir accès aux jeux *Wraith* et *Mage*.
risquent également de s'avérer utiles.

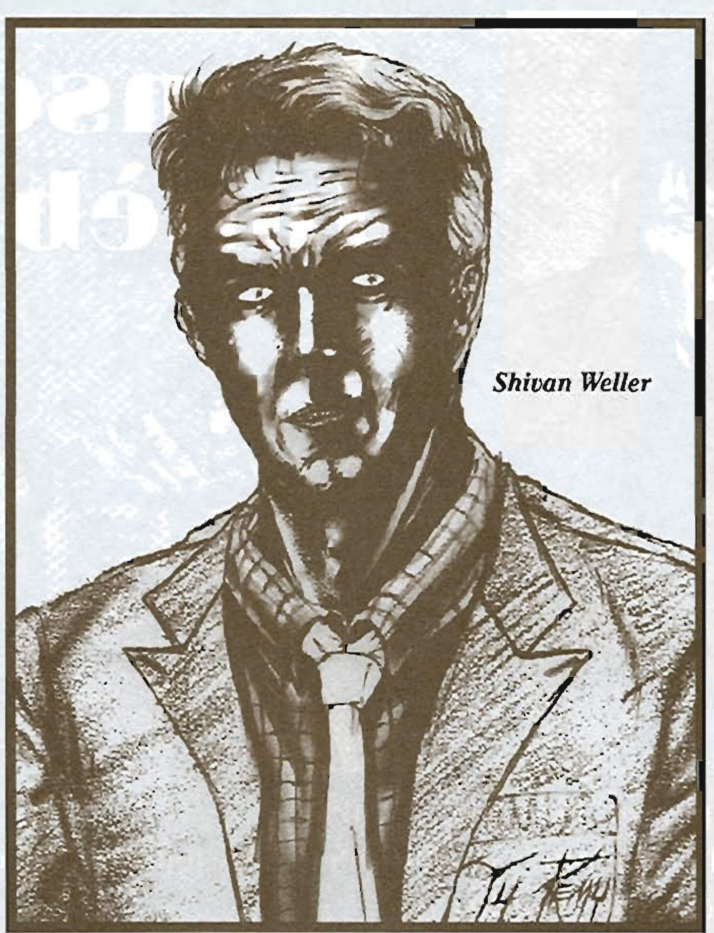
me la force de cohésion de l'univers ; il est la cause de toute chose, la puissance par laquelle les choses existent. Shiva, le Destructeur des Mondes, représente la force de dispersion, le temps qui passe et qui anéantit tout, le pouvoir de désintégration : il est la Fin et le Commencement. Brahma, l'Être immense, ou Créateur, est la résultante de ces deux tendances : il personnifie l'Équilibre, la nature de toute existence concevable et l'origine du monde. Si Vishnou évoque l'espace et Shiva le temps, alors Brahma symbolise l'espace-temps, la référence de notre univers. Aucun temple ne lui est exclusivement dédié : les hommes ne vénèrent pas la création en tant que telle, mais se tournent vers la libération (Shiva) ou la contemplation (Vishnou).
De ces trois principes, Shiva est certainement le plus ancien : son existence semble vieille comme le monde, à telle enseigne qu'il pourrait bien s'agir du premier de tous les dieux. Ses incarnations sont multiples et sa nature intrinsèque a évolué au fil du temps, suivant les courants de pensée exprimés dans les ouvrages fondateurs de la tradition hindoue. On le connaissait autrefois sous le nom de Rudra – le Seigneur des Larmes –, qui personnifiait son aspect le plus destructeur. De nos jours, Shiva s'apparente plus à l'aspect paisible, inéluctable et transcendant de la tendance désintégrante. Durga, l'Inaccessible, est son épouse : elle représente sa puissance de manifestation. Lorsqu'il est identifié au Seigneur du Sommeil (Shiva), le temps est appelé Kalâ. Kali (ou Kali-Durga), la puissance de manifestation du temps, est donc son épouse : elle personnifie l'aspect actif de sa tendance destructrice, raison pour laquelle son culte a souvent été entaché d'une réputation sulfureuse. Il s'agit sans doute de la divinité la plus terrible, la plus implacable du panthéon hindou, et de nombreux sacrifices humains ont été – et sont toujours – perpétrés en son nom. A un certain niveau, Kali représente la Mort, la Nuit suprême qui dévore toute vie. Le *Kali Tantra* (hymne versifié) la décrit d'ailleurs en ces termes : « Effrayante à voir, son rire découvre ses dents terribles (...), debout sur un cadavre (...), nue, la peau noire, vêtue d'espace, la déesse resplendit. Sa langue pend, hors de sa bouche. Elle porte un collier de têtes de mort (...) Ses mains (elle possède quatre bras) tiennent (notamment) une épée et une tête coupée. » En vérité, Kali peut s'envisager sous deux aspects : bénéfique, si l'on considère que l'acceptation de la mort est le prélude à une félicité sans limite... ou maléfique, si l'on envisage son aspect destructeur et sa puissance implacable. C'est ce dernier point que retiennent les sectes qui la vénèrent et lui sacrifient des victimes humaines. Pour ces cultes sanguinaires et nihilistes jusqu'à l'obsession, la destruction est la finalité de toute chose, et la mort doit régner sans partage pour qu'arrive enfin le règne de Kali.
Ce court exposé ne serait pas complet sans une brève allusion à un autre aspect de la religion hindoue : la réincarnation. Si l'on en croit la tradition, seul un cycle plus ou moins long de réincarnations peut mener l'homme au salut spirituel qui le libérera finalement de toute entrave terrestre. Chaque renaissance le rapproche ou l'éloigne du salut selon le principe causal du karma : les mauvaises actions créent un mauvais karma et éloignent de la libération, les bonnes au contraire en rapprochent. La Tradition des Euthanatos, très implantée en Inde et notamment à Calcutta, est peut-être à l'origine de cette croyance. En tout état de cause, elle fait tout pour l'entretenir et pour l'alimenter : on sait qu'un certain nombre d'Euthanatos « suppriment » volontairement les humains qui ne suivent pas la voie à laquelle ils ont été assignés. Plutôt que de les voir mener une existence pathétique et retarder d'autant le processus des réincarnations, ils préfèrent les annihiler pour leur donner une nouvelle chance. On mesure à quel point l'influence des Euthanatos est fondamentale en Inde.

Calcutta

« J'étais submergé par mon propre malaise, par le goût de l'eau qui gâtait celui du café et du thé comme celui de la nourriture, par la fumée noire des voitures et des autobus, par les chaussées défoncées et les trottoirs démolis, par la saleté, par la foule (...). "Ici, tout le monde souffre", me dit un soir un acteur célèbre ». Ainsi V.S. Naipaul, célèbre écrivain d'origine indienne, décrit-il son arrivée à Calcutta dans l'un de ses ouvrages.
Fondée en 1690 par les colons anglais, Calcutta est véritablement la cité de la Mort : son nom évoque immanquablement un cortège d'images apocalyptiques de misère, de délabrement, de destruction, de saleté, de maladie et de mort, dont le sort semble plus que jamais lié au symbolisme de la déesse Kali (qui a donné « Kalikata), vénérée là comme nulle part ailleurs. 11 millions d'habitants s'y entassent tant bien que mal, le plus souvent dans un état de dénuement

absolu. Il y a bien longtemps que le gouvernement, malade de sa propre corruption, ne prête plus attention au sort de la ville agonisante. La lèpre, véritable symbole d'une pauvreté endémique, ne s'attaque pas seulement au corps, elle pourrit aussi les âmes et fait ployer la population sous le poids d'un désespoir absolu – un désespoir dont rien, désormais, ne semble pouvoir la sauver. D'un point de vue architectural, Calcutta est une véritable catastrophe : la plupart des bâtiments sont laids et très mal conçus, certains s'affaissant sur leurs fondations ou disparaissant sous des monceaux d'affiches. Les coupures de courant, dues aux insuffisances des générateurs, sont quotidiennes : il n'y a pas suffisamment d'électricité pour alimenter toute la ville. Entre autres fléaux, Calcutta doit notamment faire face aux fréquentes inondations (inévitables en été), à l'afflux massif de réfugiés fuyant le Bangladesh, et aux nombreux conflits interethniques que cette promiscuité ne manque pas de générer. La ville connaît également des taux de pollution et de mortalité infantile records : dans la journée, les gaz d'échappement assombrissent l'atmosphère et favorisent la prolifération des infections pulmonaires. Les bidonvilles progressent dans toutes les directions, charriant leur lot de populations fébriles et désemparées. La famine est devenue une fatalité. Arrivé à un tel stade de désagrégation, il peut paraître presque futile de parler de surpopulation dans une ville où l'immense majorité de la population vit – et meurt – dans la rue. Calcutta est atteinte d'un cancer généralisé : son réseau de transports (bus, tram et métro), particulièrement archaïque, se révèle totalement impuissant à désengorger les artères de la cité. De véritables grappes humaines s'y accrochent désespérément, méprisant un danger qui ne signifie plus rien pour elles. Le code de la route est une notion révolue, la seule règle qui prévale étant celle du « chacun pour soi » : les voitures grimpent sur les trottoirs (fauchant les piétons au passage), les bus roulent à contresens, complètement surchargés, et seuls les pousse-pousse parviennent à se frayer un chemin au sein de la gigantesque marée humaine qui envahit les rues dès le lever du soleil.

Calcutta est un cauchemar éveillé, une métaphore mortelle capable de mettre à vif les nerfs du visiteur le plus endurci. La misère la plus noire y côtoie parfois la richesse la plus insolente. Quelques privilégiés, terrassés par l'ennui, dilapident en une journée des sommes que la plupart des Indiens n'amasseront jamais dans toute leur existence. Ici, tout s'achète, qu'il s'agisse de faveurs, d'informations, d'organes ou même de vies humaines, et on n'obtient rien sans argent. Le fameux *bakchich* (ou pourboire) est à la base de toutes les relations de service : plus il sera élevé, meilleure sera la qualité du service rendu. Cette tendance n'épargne pas les couches plus élevées de la société, loin s'en faut. L'argent règne en maître absolu, et les autorités municipales de Calcutta (y compris les forces de police) sont parmi les plus corrompues au monde.



Shivan Weller

En coulisse

Le commun des mortels ignore pourtant que ce tableau digne de l'Enfer de Dante cache une réalité plus sombre encore. Calcutta est en effet le théâtre d'affrontements mystérieux et souterrains, un véritable champ de bataille où vampires, mages, spectres et adorateurs de Kali poursuivent des buts souvent inavouables. Les vampires sont représentés par trois factions : le premier groupe, celui du Prince, est arrivé en Inde avec les forces anglaises, mais ne s'est véritablement établi qu'au début du XIXe siècle. Constitué en majorité de Malkavians, il se trouve aujourd'hui sur la voie de l'autoanéantissement. Les Ventrues, qui sont là depuis le début du XXe siècle, refusent l'autorité du Prince et espèrent le destituer pour reprendre la ville en main. Ils forment le deuxième groupe. La troisième faction, celle des Anarchs, est arrivée à Calcutta dans les années soixante. Déclarée hors-la-loi, prise entre deux feux, elle lutte pour sa survie et ne prône aucune idéologie particulière. Par rapport aux 11 millions d'habitants de la ville, on remarquera que les vampires (une quarantaine en tout) sont assez peu nombreux. Il y a deux raisons à cela : d'abord, Calcutta est une jeune cité, et d'une façon générale, le nombre des vampires en Inde n'a pas augmenté aussi vite que celui des humains. Ensuite, et les PJ vont vite s'en rendre compte, les visiteurs ne sont pas les bienvenus à Calcutta.

La ville est également le quartier général des Euthanatos, qui y possèdent plusieurs Fondations, et celui de très nombreuses Ombres (parmi lesquelles les terribles Bhutâs), pour lesquelles la Necropolis de Calcutta a presque valeur de symbole. Tous ces groupes (auxquels il faut ajouter les bhairavas, une secte d'adorateurs de Kali, et les forces de l'ordre, sous domination vampirique) se livrent une guerre sans merci autour d'un terrifiant enjeu : faire basculer la ville dans le néant et préparer le retour de Kali. La nuit venue, la ville se pare d'une réalité qui n'a plus rien à voir avec celle de la journée. Les grandes artères se désengorgent, les bars se remplissent d'individus de toutes conditions et d'étranges cérémonies religieuses se déroulent dans le secret de temples oubliés. D'un point de vue purement pratique, Calcutta est pour les vampires un véritable paradis : leurs exactions y passent totalement inaperçues, et ils peuvent se nourrir la plupart du temps sans craindre aucun danger.

Tandis que j'agonise

Le Prince malkavian Shivan Weller règne sans partage sur la ville de Calcutta. Les lignes qui suivent sont extraites de son journal intime, journal qu'il tient depuis son arrivée aux Indes, il y a près de 250 ans. A cette époque, il est encore humain... pour quelques jours.

« 8 août 1756. En garnison à Falta, près de Calcutta. La chaleur est pratiquement insupportable, et l'humeur des hommes s'en ressent. Le colonel Ashtray m'a pris en grippe pour une raison qui m'échappe. Peut-être parce que je l'ai battu aux échecs ? C'est pourtant un joueur hors pair... L'attaque est imminente, nous sommes constamment sur le qui-vive. Chaque jour qui passe est peut-être le dernier.

11 août 1756. Nous remontons maintenant vers Calcutta. Le nabab Siraj-ud-Daula a été prévenu de notre arrivée, et nous savons tous que la confrontation sera terrible. Il nous faut reprendre la ville et venger nos frères, morts il y a tout juste un an, assassinés par ce sinistre tyran.

17 août 1756. J'ai été affecté à un petit détachement mené, comble de malheur, par le colonel Ashtray. Nous avons investi le palais de Vasudhâ Nagara, à quelques kilomètres de la ville. Le sultan Mrityu nous a réservé un excellent accueil et malgré les circonstances, nous parvenons à faire bon ménage. Sa fille aînée, Kanyâ, est ravissante, et je ne puis m'empêcher de la dévorer du regard. Ah, à quoi bon ? Nous ne sommes là que pour quelques jours, et Dieu sait ce que l'avenir nous réserve.

19 août 1756. Il se passe ici des choses terribles. Nous restons terrés dans le palais, attendant les ordres du colonel Ashtray, et la peur s'installe peu à peu dans nos rangs. Nous regardons le sultan Mrityu d'un autre œil depuis la disparition inexplicable d'un de nos hommes. La nuit, les longs couloirs du palais résonnent d'échos angoissants. Cette nuit, je rejoindrai Kanyâ dans sa chambre et j'en aurai le cœur net.

20 août 1756. Ma main tremble à la seule évocation de ces moments divins et extatiques. Cette nuit si chaude, le ciel sans étoiles... moi et Kanyâ

faisant lentement l'amour dans le silence spectral du palais. Seigneur! Tout en elle est douceur et violence mêlées... et nos cœurs brûlent d'une même passion ardente... Je peux encore sentir ses lèvres, sa peau satinée, sa bouche tiède et parfumée, sa langue experte... Cette femme est une déesse; je n'ai jamais rien connu de tel.
22 août 1756. Terrible secret! Pas le temps d'écrire. Il semble que Mrityu et toute sa famille appartiennent à une secte. Quelque chose d'horrible va... On m'appelle.»

Ashtray ouvrit la porte à la volée, Weller sur ses talons. Kanyâ était assise sur sa couche, serrant pudiquement un drap de soie sur sa poitrine. Ses grands yeux nacrés, auxquels perlaient déjà des larmes d'amertume, exprimaient la terreur et l'incompréhension. «Tu es là, catin!, hurla Ashtray, au comble de la fureur. Tu vas mourir comme les autres, adoratrice de Satan, misérable païenne!» Il se tourna vers Weller, hébété par la prémonition de ce qui allait se passer. «Et toi, misérable! Tu as osé souillé le sang anglais avec cette... cette... Ah! Je pourrais te tuer, ou te traîner en cour martiale, mais je vais te donner une chance de te racheter, une seule! Tue cette fille! Tue-la maintenant, ou c'est moi qui m'en charge, et je te tue après.» Tremblant, Weller avança vers Kanyâ et braqua son fusil. Il hésita, un doigt sur la gâchette, l'âme brisée. La jeune femme fixait sur lui un regard brûlant, implorant. Elle sanglotait sans retenue. Weller hurla: «Je... Je ne peux pas!» Ashtray, qui se tenait à ses côtés, tira son sabre et le pointa sur la gorge de son officier. «Écoute-moi bien, crétin! Ou tu la tues, ou tu meurs à l'instant. Tu as fait ce que tu voulais avec elle. Le moment des adieux est venu!» Il fit glisser la lame de son arme sur la gorge de Weller, y faisant luire un mince sillon vermeil. Le jeune homme tressaillit sous la douleur et son doigt se crispa sur la gâchette en une contraction réflexe. Le corps de Kanyâ se tordit violemment et retomba en arrière; une marque rouge s'élargissait rapidement sur le drap. Weller, le regard soudain pris de pure folie, hurla à son supérieur: «Tu l'as tuée! Monstre! Tu l'as tuée!» Ashtray rétorqua froidement: «Non. C'est TOI qui l'as tuée. C'est toi qui as appuyé sur la gâchette.» Sans un mot, il quitta la pièce et aboya des ordres à ses soldats. L'autre laissa choir son fusil et tomba à genoux, la tête entre les mains.

«Août? Année? Suis-je mort ou vivant? J'ai laissé couler mon sang, j'ai voulu mourir. Ma vue s'est brouillée. Ah!... Qu'il serait bon de se glisser dans le grand vide, de tout laisser pour la rejoindre, de tout oublier. Les sombres tentures se sont soudain matérialisées sous la forme d'un homme de grande taille, au visage balafré. J'avais déjà croisé cet homme, un soir que je me rendais par des voies détournées dans les appartements de Kanyâ. Le sultan disait de lui qu'il était son «hôte», avec un étrange sourire. L'apparition a posé ma tête sur ses genoux, puis s'est déchiré le poignet avec les dents et a collé la blessure sur mes lèvres. Oh, ce nectar! Cela dépassait tout ce que j'avais pu connaître... Kanyâ n'existait plus, Seigneur, j'aurais donné mon âme... "Shhh, me soufflait l'inconnu... Shhh, tu vas revenir à la vie... je vais te donner la vie éternelle. Pourquoi? Mais pour ce que tu as fait. Tu vas connaître la souffrance, une souffrance sans fin. Toujours plus bas, tu tomberas – jusqu'au bout du cauchemar. Mais j'ai connu cela, moi aussi. On s'habitue à tout, même à la folie. Ainsi soit-il."
Il partit d'un grand rire sardonique et laissa ma tête reposer sur le sol.»

«22 août 1995. Bon anniversaire, Kanyâ. Je m'ennuie de toi, tu sais. Je guette chacune de tes apparitions avec impatience. Grande nouvelle, ma douce: cette ville va mourir. Ainsi en ai-je décidé, moi, Shivan Weller, Brahma shakespearien, que sais-je encore, Grand Ordonnateur des Causes perdues, Apôtre de la Destruction suprême... Je vais précipiter Calcutta dans le chaos et préparer son retour, ton retour. Dire qu'il m'a fallu toutes ces années pour comprendre, chère Kanyâ, que tu n'existais pas. Déesse inaccessible, chère Kali, maîtresse suprême... Tu seras à mes côtés lorsque viendra le jour dernier. Que ton règne vienne, que ta volonté soit faite, amen. Chaque mort de cette ville me rapproche de toi. Les fous, ils croient pouvoir nous en empêcher... Et comment, s'il vous plaît? En me tuant? Mais je suis déjà mort, pauvres déments! Je suis déjà mort. Tuez-moi donc une seconde fois, et nous verrons bien! *Oderint dum metuant*, comme on dit. Azertyuiop. Ah!, l'ennui me pèse à présent. Il me tarde d'arriver au bout. La destruction, chère Kali, c'est ton rayon, vrai? Kali-Durga... Rudra, Seigneur des Larmes. Quel beau nom pour toi, mon amour, ma reine chaotique. Je vais organiser un petit jeu en ton honneur. Une partie d'échecs, d'accord? Par exemple.»

Sur l'échiquier

LES MAUDITS

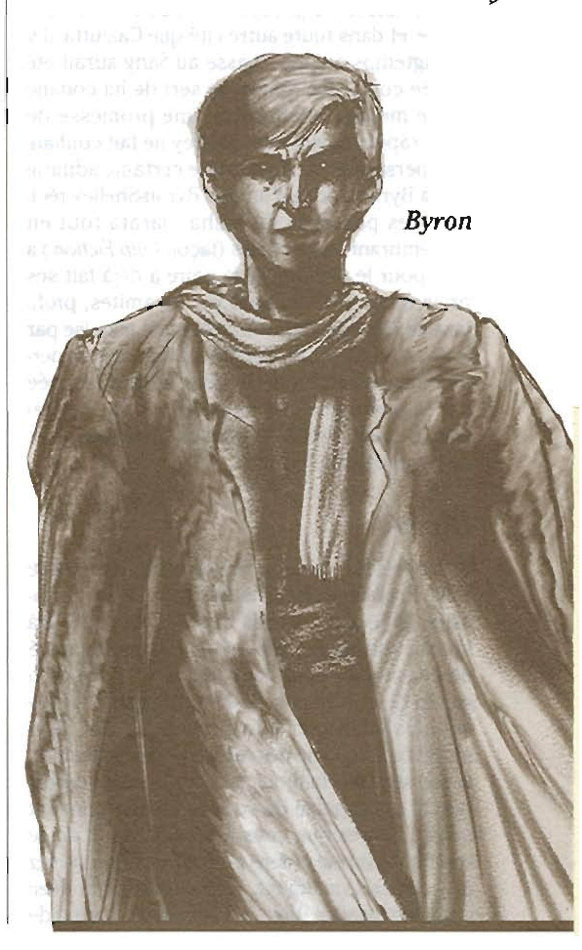
Regroupés autour de Shivan Weller, ces Malkavians sont, *a priori*, prêts à le suivre dans sa course effrénée vers la destruction. Leur système de valeurs repose sur le dérèglement des sens, l'expérimentation chaotique et la cruauté dans ce qu'elle a de plus absurde. Tous ne partagent pas les vues extrémistes de leur prince, ni sa croyance en l'hindouisme, mais la plupart sont prêts à lui obéir. Il leur semble qu'il pourrait être amusant de faire revenir Kali sur terre (quoi que puisse se cacher derrière ce nom). Un détail: tous ont tenu à adopter des noms de poètes anglo-saxons, peut-être parce que cela n'a visiblement aucun sens, peut-être pour une autre raison... et tous possèdent un secret inavouable (c'est presque la condition *sine qua non* de leur admission au sein de la communauté).

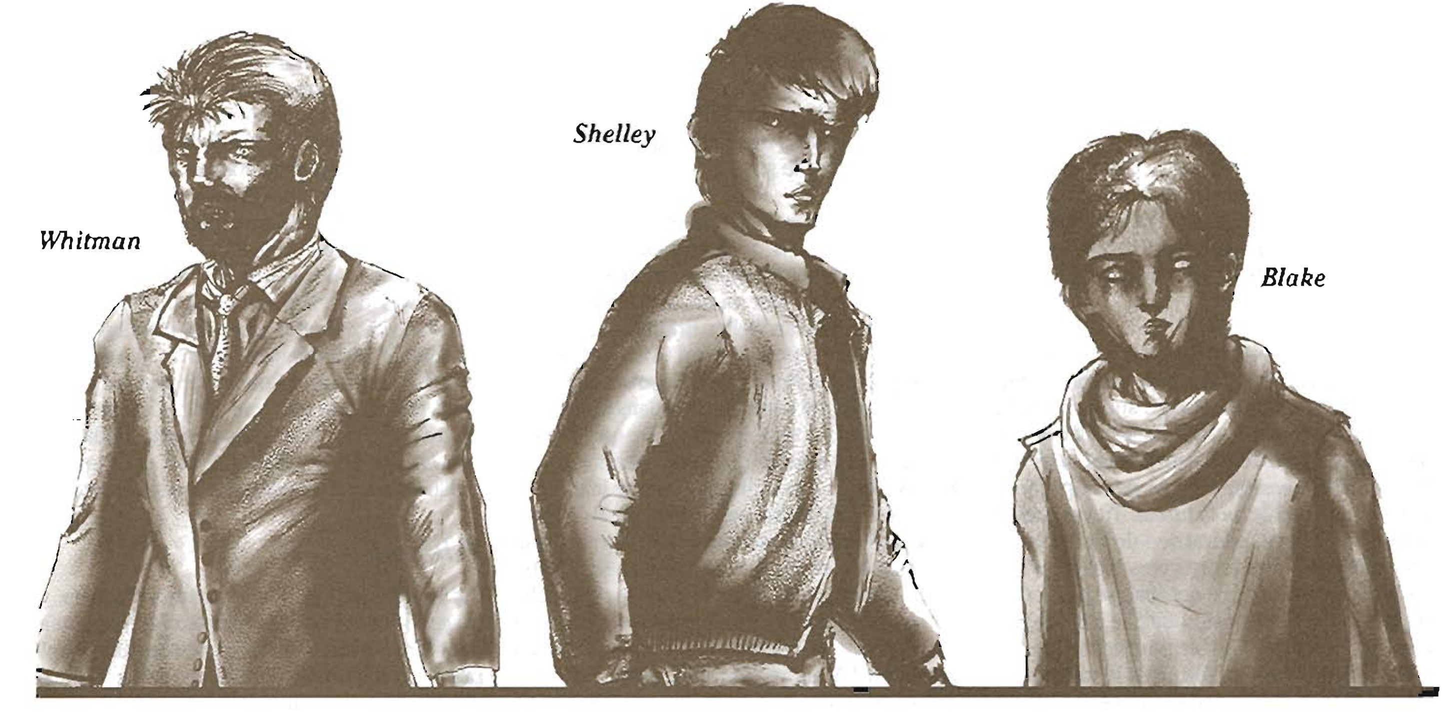
Byron

C'est le principal homme de main de Shivan – celui que les personnages vont rencontrer –, et c'est aussi le seul qui ne lui soit plus fidèle. Byron est en effet fatigué des frasques de son Prince et ne tient pas à être associé à son entreprise d'autodestruction: il a décidé de jouer double-jeu en s'alliant aux Ventrues de Calcutta. Ce vieux vampire (il est âgé de plus de 400 ans) est d'origine française. Il a connu (et pris part) à la Révolution, a failli être détruit à plusieurs reprises et s'est fait un nombre incalculable d'ennemis sur quatre des cinq continents. Il est arrivé à Calcutta au début du XXᵉ siècle, après avoir fui la Chine, alors en guerre avec le Japon. Son passé, à l'image de sa personnalité, reste une énigme: c'est avant tout un solitaire, parfois froid et calculateur, parfois drôle et chaleureux. Physiquement, c'est un homme d'âge mûr, vêtu d'un long manteau gris (l'image que l'on pourrait se faire d'un gentleman s'il était un Ventrue). Byron est souvent utilisé comme négociateur par son Prince, il était jusqu'à présent chargé de lui trouver des victimes. C'est un faux Malkavian: son Sire était malkavian, mais lui-même n'a jamais véritablement adhéré au mode de pensée nihiliste de sa Coterie; de plus, il a récemment été affecté par une série d'apparitions (Kanyâ) qui ont considérablement modifié sa perception de la réalité. Byron est l'un des meilleurs amis de Lucius (voir Les Hétérodoxes).

Whitman

Cet Américain, âgé d'une centaine d'années, a traversé l'océan au début des années vingt pour rejoindre les Indes, mû par une soudaine inspiration: transformer Gandhi en vampire. Il est difficile de savoir s'il a abandonné de lui-même ce projet insensé ou si une cause extérieure est venue l'empêcher de le réaliser... Toujours est-il qu'à notre connaissance, Gandhi vécut jusqu'en 1948 et qu'il mourut en plein jour. Autre particularité: Whitman est persuadé qu'il est Walt Whitman, poète américain mort en 1892 et auteur des célèbres *Feuilles d'herbes* dont il aime citer de longs versets. De fait, la ressemblance est vraiment troublante lorsqu'il porte sa barbe postiche, ce qui lui arrive parfois. Personne ne sait vraiment qui est Whitman, ni ce à quoi il ▷


Byron



ressemble : il adore se déguiser, changer de personnalité et se faire passer pour quelqu'un d'autre. S'ils le rencontrent à plusieurs reprises, il est probable que les personnages penseront avoir à faire à plusieurs individus différents, tant son talent est convaincant. Sa loyauté envers son Prince est sans faille.

Shelley

Shelley est l'individu le plus taciturne et le plus imprévisible du groupe. Sa cruauté est sans limite, et dans toute autre cité que Calcutta, il y a longtemps qu'une Chasse au Sang aurait été lancée contre lui. Shivan se sert de lui comme d'une menace silencieuse, une promesse de mort rapide et violente. Shelley ne fait confiance à personne, mais voue une certaine admiration à Byron. L'idée d'un duo Byron-Shelley récitant des passages du Mahabharata tout en démembrant ses victimes (façon *Pulp Fiction*) a tout pour le séduire, et la paire a déjà fait ses preuves en 1949 lorsque les Assamites, profitant de l'indépendance fraîchement acquise par le pays, tentèrent de s'infiltrer à Calcutta : le dernier d'entre eux fut décapité et sa tête envoyée par la poste aux commanditaires de l'opération. Depuis, Byron a pris ses distances avec ce psychopathe lyrique.

Blake

Blake prétend que son Sire est né le 10 octobre 1582. Problème : à cause d'une erreur de calendrier, ce jour n'a jamais existé. Cela peut déjà fournir une bonne indication de la personnalité de ce vampire dont l'apparence est celle d'un gamin de quinze ans. Blake est le genre d'individu à s'intéresser à la phonétique des films muets ou à la ponte des œufs chez les marsouins, et son sens de l'humour est pour le moins déroutant. Il est capable de vous expliquer pendant quatre heures que vous n'existez pas et de se mettre dans une colère noire si vous ne suivez pas son raisonnement. Arrivé à Calcutta avec l'armée anglaise, Blake est le fruit de l'union de la femme d'un colonel anglais et d'un soldat indien. Il a été abandonné dès son plus jeune âge et a vécu dans la rue, avant d'être repéré par l'un des vampires de Shivan aujourd'hui disparu. Ses dehors inoffensifs en font un espion redoutable. Blake est hindou et croit fermement en l'existence physique de Kali. Son être est déchiré par un intense conflit intérieur : il sait que son immortalité est un obstacle sur la voie qui doit le mener au salut, mais il répugne à « mourir »... Par ailleurs, il est le seul à connaître l'histoire de son Prince. Jusqu'à aujourd'hui, il a toujours gardé le silence.

Les autres

Le Prince Shivan Weller possède une vingtaine d'autres vampires – tous Malkavians et dévoués à sa cause – sous ses ordres. Voir leurs caractéristiques globales dans l'encadré *Les forces en présence* en page 74.

LES ÉGARÉS

C'est ainsi que sont désignés les Anarchs de Calcutta, une poignée de vampires sans foi ni loi arrivés en Inde au cours des années soixante, fuyant les régimes tyranniques des grandes cités occidentales. Le texte qui suit est issu d'un enregistrement sur dictaphone effectué par un Gangrel, Trevor Wierstein, capturé par Byron et lâché dans la ville en 1986. Trevor a survécu trois semaines. Les premiers vampires qu'il a rencontrés ont été les Anarchs.
Il se peut que certaines informations ne soient plus d'actualité, au Conteur d'en décider.

« Je ne suis pas seul. Je me suis aventuré cette nuit dans les jardins d'horticulture qui bordent le zoo de Calcutta, en quête d'un peu d'énergie, lorsque une forme en mouvement s'est matérialisée devant moi. Son aura était violette – excitation... : "Bon sang, mec, n'essaye pas ça sur moi. Garde ça pour une autre occasion, il y en aura sûrement." Je venais de faire la connaissance de Riddle, membre des Égarés de Calcutta. C'est comme ça qu'ils s'appelaient. Nous avons échangé quelques phrases de convenance, puisque apparemment il ne manifestait aucune hostilité à mon égard. Il m'expliqua que j'étais en danger et que je devais essayer de quitter la ville le plus rapidement possible. Malheureusement, j'avais déjà essayé. "Viens, me dit-il. Je vais te présenter aux autres." D'un bond, nous franchîmes la grille du parc pour nous retrouver dans le zoo. C'était un zoo typique du tiers monde, très mal entretenu – où la plupart des animaux devaient être bien malheureux. Comme me l'expliqua Riddle, l'endroit était pour eux une aubaine. "Tu devrais essayer le sang de chimpanzé, mec. C'est pas si dégueulasse qu'on pourrait le croire et ça peut t'éviter un bon paquet d'ennuis." Un végétarien. Nous retrouvâmes ses amis près de la cage des tigres : on aurait dit une bande d'ados un peu éméchés qui auraient fait le mur pour rigoler un peu. On aurait dit. Comme je n'allais pas tarder à m'en apercevoir, il émanait de cette petite bande un désespoir absolu. Riddle fit les présentations. Mon regard fut aussitôt aimanté par une certaine Linda, une superbe Black qui affichait une vingtaine d'années et qui était la chef du groupe. Manuel était un colosse vêtu d'une combinaison de cuir et portant des lunettes de soleil (?). Il paraissait assez méfiant. Je me dis aussitôt, à la façon dont Linda le regardait, que ces deux-là devaient être liés par une relation amour/haine d'une ineffable complexité. Nevermind était, en apparence, le plus jeune de la bande. J'appris quelques temps plus tard qu'il n'en était rien... C'était un blagueur, coiffé à la punk et assez arrogant. Il prenait un plaisir évident à tester mes réactions. "Nevermind, je te présente Trevor." Silence. "Salut Tre-vor. Je crois que je n'aime pas ta chemise." Bizarre, donc. Deux vampires complétaient le tableau : Rinthra, une femme d'une cinquantaine d'années et Flexual, une femme elle aussi, mais beaucoup plus jeune, adolescente, un peu "groupie", mais très autoritaire. Ils formaient à mes yeux le groupe le plus hétéroclite qu'on put imaginer, et je ne parvenais pas à imaginer par quel miracle ils avaient pu se retrouver et

s'entendre dans une ville comme celle-ci. Nous discutâmes toute la nuit, et je parvins à en savoir un peu plus.

"Tu sais, me confia Linda, ce n'est pas si compliqué que ça. Nous sommes des parias, des sans-domicile-fixe. Plutôt comique étant donné les circonstances, non ? Comment ? Bien sûr que nous avons tenté de prendre contact avec les autres. Enfin, Manuel l'a fait. Il leur a demandé l'hospitalité et proposé de conclure un pacte de non-agression. On s'est fait jeter ! Et pourtant, nous aimons cette ville. Aucun de nous n'a demandé à devenir ce qu'il est aujourd'hui. Nous voulons seulement trouver un endroit où nous puissions rester – un abri, un coin où personne ne viendrait nous emmerder. Et nous nous battrons pour rester ici, quoi qu'il nous en coûte.

— Et les autres ? demandai-je. Ces... Hétérodoxes dont vous m'avez parlé ?

— C'est encore pire. Leur but, pour ce que nous en savons, est de faire de Calcutta un nouveau fief Ventrue. Leur tactique est primaire. Pour eux, Weller est un dément qu'il convient d'éliminer au plus vite. Le gouvernement indien est sous leur contrôle. Ce sont eux, à présent, qui ont les cartes en main. Nous sommes une épine dans leur talon, et ils nous anéantiront sans pitié s'ils en ont l'occasion. Nous nous préparons des nuits difficiles, mon frère.

— Eh, Trevor !

— Oui ? Nevermind soufflait une bouffée de cigarette dans ma direction.

—Tu vas mourir, mon pote. Shivan aura ta peau, bientôt. Reine prend cavalier, échec et mat. Tu piges ?"

Rien du tout, pauvre cinglé. »

LES HÉTÉRODOXES

Les Hétérodoxes sont, en grande majorité, des Ventrues. Partis de Russie en pleine tourmente bolchevique, ils sont arrivés ensemble à Calcutta au début du XXe siècle, croyant trouver une cité libre de toute présence vampirique. Le début des années vingt a été marqué par plusieurs conflits, faisant de nombreuses victimes dans les deux camps, jusqu'à ce que la situation se stabilise peu de temps avant la Seconde Guerre mondiale. Depuis cette époque, les Hétérodoxes attendent le moment favorable pour destituer Shivan Weller, mais les choses ont traîné, et nombreux sont ceux parmi les Ventrues qui estimaient il y a peu de temps encore que la situation ne se débloquerait jamais. À présent, à mesure que le Prince s'enfonce dans la folie, les Hétérodoxes se préparent et mettent toutes les chances de leur côté en prévision de la confrontation finale.

Alexandre

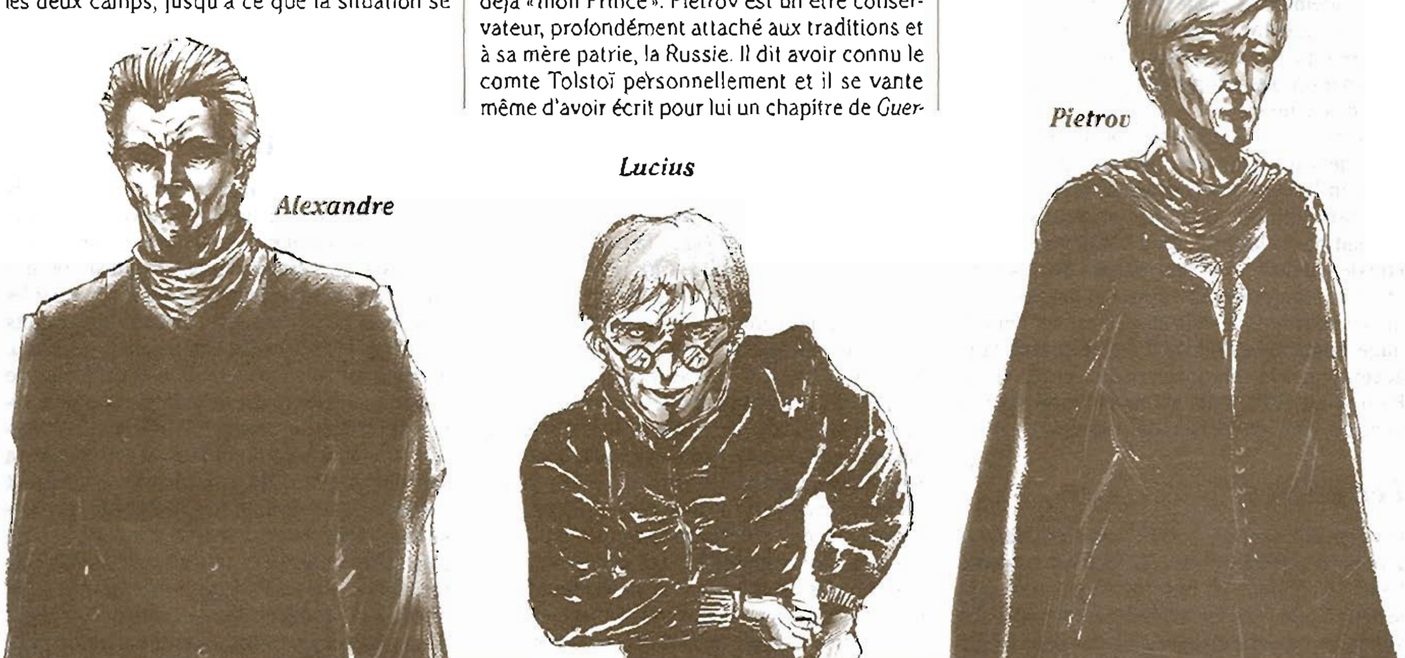
A l'heure actuelle, c'est sans doute le principal ennemi de Shivan Weller, qu'il considère comme un imposteur. Il a juré d'avoir sa tête et de s'asseoir sur son trône. S'il s'estime déjà Prince de Calcutta dans les faits, il est évident que la présence du Malkavian jette une ombre sur sa fierté. Alexandre a de grands projets pour « sa » cité : il espère encore la redresser. Il commencera par détruire les Anarchs, puis s'attaquera aux Malkavians. Alexandre est un chef et un conquérant né. Ses ordres ne souffrent aucune discussion. Il aime l'Inde, et la façon dont Weller reprend à son compte les mythes hindous le met hors de lui. Lorsqu'il sera Prince, il veillera à ce que les dogmes religieux de ce pays ne soient plus pervertis par la désinvolture criminelle d'un quelconque usurpateur (c'est du moins ce qu'il ne cesse de répéter). En apparence, c'est un individu d'âge moyen, de très forte stature, au regard intimidant. Il ne craint qu'une chose : les Euthanatos, dont il est incapable de percer les secrets et qui n'ont visiblement pas l'intention de lui laisser les coudées franches. S'ils le respectent et s'ils acceptent de l'aider, les personnages pourront s'en faire un ami – pour peu qu'ils lui prouvent leur valeur.

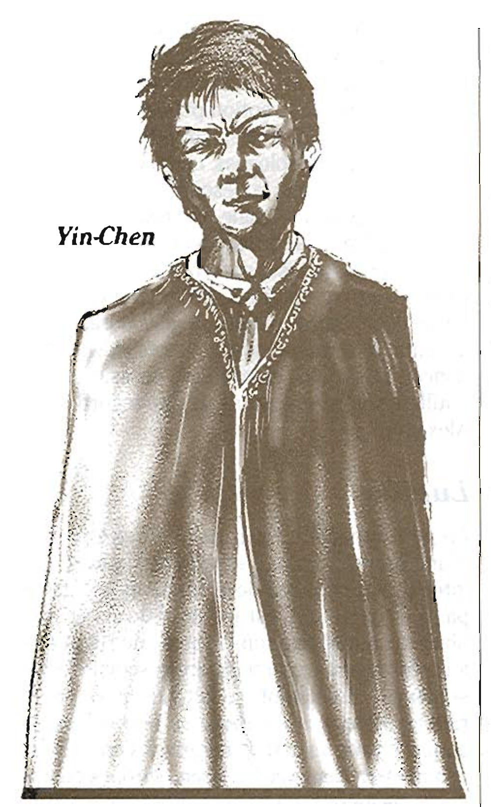
Pietrov

Le bras droit d'Alexandre. Contrairement à Byron, son alter ego malkavian, il est totalement dévoué à la cause de celui qu'il appelle déjà « mon Prince ». Pietrov est un être conservateur, profondément attaché aux traditions et à sa mère patrie, la Russie. Il dit avoir connu le comte Tolstoï personnellement et il se vante même d'avoir écrit pour lui un chapitre de *Guerre et Paix*, ce qui n'est pas impossible. C'est un être incroyablement érudit, d'une grande sensibilité artistique, et il prendra en « amitié » (si tant est qu'une telle notion puisse exister chez les vampires) quiconque manifestera de l'intérêt pour ses longs monologues. Le spectacle de Calcutta le plonge dans la désolation, et il reporte tout son dégoût et sa haine sur Shivan Weller, qui selon lui est la cause de tout. Son physique de jeune premier cadre assez mal avec sa personnalité. Pietrov n'est pas un fanatique de l'hindouisme : il pense secrètement que les Anglais auraient dû anéantir ce système de croyances ridicules et bancales lorsqu'ils en avaient l'occasion ; c'est d'ailleurs son seul point de désaccord avec Alexandre.

Lucius

Ce petit homme à lunettes peut faire preuve d'une grande cruauté intellectuelle avec ses interlocuteurs si ces derniers ne se montrent pas à la hauteur. C'est un individu fin et roublard qui a déjà tiré son « Prince » de situations fort périlleuses. Le contexte actuel semble l'amuser au plus haut point : en fait, Lucius ne prend rien au sérieux et s'oppose en cela à Pietrov, auquel il voue un certain mépris. Il s'entend par contre assez bien avec Yin-Chen, à propos duquel il sait beaucoup de choses, notamment qu'il n'est pas chinois contrairement à ce qu'il prétend. Par ailleurs, Lucius est persuadé, pour quelque obscure raison, que Shivan ne parviendra jamais à ses fins : peut-être est-ce parce qu'il a noué de secrètes amitiés avec le Malkavian Byron ? Et que contrairement aux autres Ventrues, Lucius connaît très bien les Euthanatos, et pour cause : il est l'un des leurs. Mais la Tradition est divisée sur la conduite à tenir à Calcutta, et Lucius a déjà choisi son camp. Contrairement à certains de ses confrères, il n'aidera pas Shivan Weller à « invoquer » de fausses images de Kali pour détruire les PJ et leurs alliés. Seuls Alexan- ▷





dre, Pietrov et Yin-Chen sont au courant de sa double appartenance.

Yin-Chen

Yin-Chen est le seul Ventrue qui ait rejoint le «groupe russe» après son arrivée à Calcutta. Il dit venir de Chine, un pays dont la plupart des vampires occidentaux n'ont qu'une connaissance très vague. Au moins est-il la preuve vivante, si l'on peut dire, qu'il existe des vampires dans ce pays... à moins que l'histoire de ses origines ne soit qu'un vaste mensonge fabriqué à dessein.
Yin-Chen met la plupart de ses interlocuteurs mal à l'aise. Il semble d'ailleurs se conformer volontairement à l'image caricaturale qu'ont certains Occidentaux des hommes de son pays : sec, xénophobe et parfois cruel. Un exemple ? Toutes les proies auprès desquelles il se nourrit sont des femmes.
Autre chose : on peut parfois le surprendre en train de s'adresser à un personnage invisible, dans un langage oriental qui se révèle être du japonais (difficile d'en être certain si on ne connaît pas la langue). Bluff ? Dialogue avec un être de l'au-delà ? Yin-Chen refusera de répondre, et se contentera pour toute explication d'un mince sourire indéchiffrable. C'est un personnage assez mystérieux. Il a réussi à se faire accepter des Hétérodoxes en sauvant la vie de Pietrov en 1924, mais s'il se réclame du clan Ventrue, il en ignore bien des usages.

Les autres

On compte dix-huit autres vampires dans le groupe des Hétérodoxes. La plupart sont des Ventrues, et pour les besoins du jeu, tous possèdent à peu près les mêmes caractéristiques. Voir leurs caractéristiques globales dans l'encadré *Les forces en présence* en page 74.

LES EUTHANATOS

Les Euthanatos sont les protagonistes les plus mystérieux de cette aventure. Afin que les informations présentées dans *Danse funèbre* n'entrent pas en contradiction avec le *Tradition Book* correspondant (à paraître), ils sont volontairement laissés dans l'ombre. La chose n'a d'ailleurs rien de surprenant : les mages limitent leurs relations avec les vampires. De plus, ils sont divisés à leur sujet. Dans ce scénario, quelques Euthanatos prennent fait et cause pour le Prince Shivan Weller, sans doute parce qu'ils se retrouvent dans ses théories nihilistes ; ou, qui sait ?, en vertu d'un accord secret passé entre les deux parties. Peut-être ces mages appartiennent-ils à quelque secte séculaire ? Les personnages ont de grandes chances de rencontrer l'un, voire plusieurs de ces étranges Éveillés, mais ils n'en apprendront que très peu à leur sujet (à moins qu'ils ne décident vraiment d'enquêter spécifiquement sur leur compte, ce qui pourrait faire l'objet d'un autre scénario). En tout état de cause, même si certains d'entre eux apparaissent et jouent un rôle au cours de cette aventure, les Euthanatos doivent conserver tout au long de l'aventure l'aura de mystère qui leur est propre. Moins les personnages en sauront, mieux ce sera. Par contre, rien ne vous empêche de laisser filtrer quelques rumeurs à leur sujet : qu'ils vénèrent secrètement Shiva, qu'ils sont immortels, que la religion hindoue elle-même n'est rien d'autre qu'une de leurs créations... La relation qu'entretiennent les Euthanatos avec le sous-continent indien est très forte, et leur influence sur le mode de pensée hindou est considérable.

LES OMBRES

La réalité du Monde des Ombres indien est particulièrement complexe. Elle repose en partie sur un système de croyances local qui veut que l'univers soit constitué d'une succession de niveaux. Le premier des niveaux supérieurs, Bhur, est celui des Humains. Le second, Bhuvar, est celui des Ombres. Ces dernières pensent que leur séjour dans l'Outre-Monde n'est qu'une étape vers une félicité supérieure et placent leurs espoirs dans l'existence d'un lieu mythique : la Cité des Merveilles, une sorte de paradis aux beautés trompeuses. Si ce sujet (qu'il n'est pas indispensable de connaître pour faire jouer cette aventure) intéresse le Conteur, celui-ci trouvera de nombreux renseignements dans le *Wraith Player's Guide* (à paraître bientôt en français), au chapitre *City of Delights : the Underworld of India*. La ville de Calcutta représente pour les Ombres une réalité plus proche et plus concrète que le mythique royaume de Swar. Si la plupart des Necropolis du monde occidental ne s'étendent que sur certains quartiers des grandes villes, celle de Calcutta est un gigantesque cloaque dont les proportions correspondent approximativement à celles de son «reflet» physique. Et pour cause : la ville est dans un tel état de délabrement que la plupart des quartiers respirent la mort et la désolation. Les Ombres qui découvrent la Necropolis de Calcutta pour la première fois ont l'impression de pénétrer en Enfer. Si la réalité physique de la métropole n'est guère réjouissante, sa contrepartie spirituelle est cent fois pire. Partout, ce ne sont que ruines croulantes, temples saccagés, quartiers dévastés et no man's lands. Chaque jour, des centaines d'âmes nouvelles sont réduites en esclavage par des Faucheurs impitoyables, et dans les périodes de grandes catastrophes (inondations, épidémies...), c'est à une véritable curée que se livrent ces féroces tortionnaires. La Hiérarchie règne sans partage sur cette cité maudite, et ses fidèles Légions patrouillent sans relâche au cœur des ruelles obscures pour dénicher de nouvelles victimes, ou faire appliquer les lois. Contrairement à la majorité des Necropolis, celle de Calcutta n'est pas divisée en domaines spécifiques. La Citadelle, mélange baroque de forteresse anglaise et de temple hindou, se dresse, menaçante, sur l'emplacement de la cathédrale St-John, en plein cœur de la ville (l'édifice humain est bordé d'un cimetière abandonné, et de nombreuses victimes ont péri en ce lieu lors du tremblement de terre de 1897). Tout autour, la Necropolis étend ses sinistres ramifications et les Lieux Hantés sont si nombreux qu'ils forment une véritable agglomération, presque semblable aux mégalopoles humaines, et s'étendant à perte de vue.
Le maître des lieux est inconnu, mais son identité n'a pas d'importance pour l'histoire qui nous occupe. Kanyā, par contre, est l'un des principaux personnages de *Danse funèbre*. C'était la fille du sultan Mrityu, un haut dignitaire indien et membre d'une secte d'adorateurs de Kali : les bhairavas. C'était également la sœur du jeune Rohita, le seul rescapé de la famille (lorsqu'ils se rendirent compte que la plupart des habitants du palais Vasudhā Nagara appartenaient à la secte des bhairavas, les hommes d'Ashtray les exécutèrent les uns après les autres. Seul Rohita, alors âgé de 11 ans, parvint à prendre la fuite). Arrachée aux siens et à l'amour de Weller, Kanyā est devenue une Ombre et a été réduite immédiatement en esclavage par les cruels Faucheurs de la Hiérarchie. Elle est récemment parvenue à s'échapper, mais elle est activement recherchée par les Légionnaires de la Citadelle. Elle est notamment soupçonnée (à tort) d'être un Bhuta, une Ombre maléfique perturbée par les circonstances de son trépas. Il est vrai que Kanyā a connu une mort violente et n'a jamais reçu de sépulture décente.

LES BHAIRAVAS

Les bhairavas sont des adorateurs de Kali et ils forment une secte maléfique parfois confondue avec celle des Thugs (la tristement célèbre confrérie d'assassins mystiques soi-disant supprimée par les autorités britanniques en 1848). Pour les bhairavas (le mot signifie «furieux» ou «esprits terribles» et évoque les compagnons de Rudra, le Seigneur des Larmes), la mort n'a aucune importance. Ce groupe de fanatiques espère faire revenir Kali sur terre en lui offrant des sacrifices toujours plus nombreux et en attisant sa soif de sang humain. Les bhairavas vénèrent l'aspect négatif de Kali, épouse de Shiva et déesse de la destruction. Lorsque le monde ne sera plus qu'un immense charnier, expliquent-ils, Kali reprendra possession de notre monde et se repaîtra du cadavre de l'humanité. Son règne n'aura pas de fin et ses adorateurs pourront la célébrer librement, pour l'éternité. Les bhairavas

Mode d'emploi

Si la partie « background » de ce Grand Écran est longue par rapport au scénario proprement dit, c'est aussi pour vous donner la possibilité d'utiliser Calcutta pour d'autres aventures :

- **Avant l'aventure.** Vous pouvez considérer que les PJ font partie de l'une des trois factions de la ville et jouer aussi longtemps que vous le désirez la déchéance de Calcutta et de son Prince. Vous pouvez même inclure *Danse funèbre* à votre campagne, en faisant jouer les rôles prévus ici pour les PJ par des PNJ, que vos joueurs pourront aider ou essayer de détruire s'ils se trouvent du côté des Malkavians.
- **Après l'aventure.** Il faudra reconstruire, selon les termes du très politicien Alexandre. Oui, mais les choses ne seront peut-être pas si simples. Weller est-il encore en vie ? Tous les Ventrues partageront-ils les vues de leur Prince ? Qu'en est-il des Euthanatos et des Anarchs ? Et si les Ombres de Calcutta tentaient de retrouver les personnages pour leur faire payer leur intervention Outre-Monde ? Et si les PJ étaient des Malkavians ? Bref, les possibilités ne manquent pas. Un seul mot d'ordre : faites de Calcutta votre ville. Donnez-lui une touche personnelle, imprimez-lui votre cachet, et comme on dit souvent en pareilles circonstances, si quelque chose ne vous plaît pas, changez-le !

vénèrent l'Entropie et le Chaos et n'aspirent pas, contrairement aux hindous, à une quelconque libération, mais bien à un plongeon dans le Néant. Par ailleurs, plusieurs de ces fous furieux ont déclaré avoir déjà rencontré Kali lors de l'une de ses rares « visites » dans notre monde. Le fait n'a rien d'étonnant en soi : la tradition hindoue est pleine de ces phénomènes de visions extatiques. Plusieurs fidèles ont prétendu avoir « rencontré » Vishnou sous la forme de l'un de ses avatars, et des histoires de relations prolongées ont même été relatées. La question est de savoir si ces phénomènes sont réels ou s'ils résultent d'une sorte de projection psychique, l'image de la divinité étant « créée » par l'intensité de la foi du fidèle.

Quoi qu'il en soit, les bhairavas sont eux bien réels, et depuis de nombreux siècles, leurs victimes se comptent sans doute par milliers. Les autorités ont essayé à maintes reprises d'éradiquer cette secte redoutable, mais leur action a souvent été freinée, voire réduite à néant, par deux facteurs : le fait que de nombreux adeptes de Kali (à l'image du sultan Mrityu) appartiennent à l'aristocratie indienne et l'appui apporté par Shivan Weller aux membres de la secte. Actuellement, la plupart des chefs des bhairavas sont sous la domination de Shivan et des siens ; certains sont même devenus leurs goules. Le terrain d'action des adorateurs de Kali s'étend à toute la partie nord-est de l'Inde, mais ils se révèlent particulièrement virulents dans la région de Calcutta. A la nuit tombée, ils investissent des temples abandonnés et perpètrent d'ignobles sacrifices par des nuits sans lune. Les cérémonies s'achèvent généralement en un délire orgiaque d'une extrême violence, au cours duquel les participants sont saisis d'une transe surnaturelle et communient avec l'aspect destructeur de leur déesse. Le matin venu, il manque toujours quelques participants à l'appel. Une fois par an, prétend la rumeur, les bhairavas se pressent vers le célèbre Kalighat et la cérémonie qui s'y déroule dépasse alors en horreur et en perversité tout ce que l'on peut imaginer. Dans le scénario qui suit, les bhairavas sont chargés d'enlever puis de sacrifier le dernier descendant de Rohita (en réalité, Rohita lui-même), le frère de Kanyâ, l'ultime descendant du sultan Mrytiu. (Il y a fort longtemps, cette famille avait scellé un pacte avec un démon impliquant le sang du patriarche de chaque génération.) Ce faisant, ils espèrent pouvoir faire revenir Kali, en vertu des préceptes sacrés du *Kravyâda noir*, le prétendu cinquième *Veda* perdu, que vénèrent les adorateurs de la déesse. Il est dit notamment (133 - 4) : « Tu détruiras parmi (eux) les innocents afin que rien ne subsiste de leur existence terrestre et qu'Elle (Kali) revive de ses cendres. »

Il est probable que Shivan Weller ait eu accès à cet ouvrage et qu'il entende en faire appliquer les enseignements.

L'AVENTURE

Prologue

Ce scénario peut s'intégrer dans n'importe quelle campagne existante. S'il n'y a pas d'aventure en cours, le Conteur devra concocter lui-même une partie d'introduction pour faire le lien avec l'arrivée des personnages en Inde. Les PJ peuvent se trouver n'importe où quand commence cette aventure. Une seule contrainte : il faut être en août, le mois des pluies et de la « mort » de Shivan Weller, et six jours avant la nouvelle lune. Les personnages devront se trouver sous la menace d'un danger mortel et ils auront été obligés de battre en retraite pour sauver leurs vies. Au cours de cette introduction, les PJ feront la connaissance de Byron, qui se présentera à eux sous l'identité d'un Ventrue et proposera de les aider. Les personnages n'auront d'autre choix que d'accepter.

Exemple d'introduction : Les PJ se trouvent dans une capitale européenne. Pour une raison laissée à la discrétion du Conteur, ils se sont attirés l'inimitié du Prince des lieux. Celui-ci ordonne qu'une Chasse au Sang soit lancée contre eux. Les personnages se défendent vaillamment et trouvent refuge dans la cave d'un vieil immeuble que leur avait indiqué un allié inattendu. L'aube va bientôt se lever. Au dernier moment, leurs poursuivants font irruption dans les souterrains de l'immeuble. Alors que tout semble perdu, l'« ami » des personnages survient providentiellement et dirige ses protégés vers une cachette secrète qui leur permet de passer la journée à l'abri. Ses hommes de main, des goules aux visages masqués postées aux endroits stratégiques, anéantissent les assaillants à coups de lance-flammes. Le lendemain soir, Byron retrouve les personnages et s'entretient avec eux des moyens de quitter la ville. Il gagne leur confiance de façon très convaincante, en leur divulguant par exemple des informations auxquelles ils n'auraient jamais eu accès sans lui. En revanche, il reste très énigmatique au sujet de sa propre identité, n'hésitant pas à mentir si ses hôtes se montrent trop curieux. La conversation finit par dévier sur les problèmes et le passé des personnages, Byron essayant d'en apprendre plus à leur sujet. La nuit s'achevant, le bras droit de Shivan Weller propose aux personnages de rester cachés chez lui pour la journée. Les personnages s'endorment en confiance. Pendant leur sommeil, les goules de Byron placent les PJ sous sédatifs (par intraveineuse) et les installent dans des cercueils métalliques hermétiques dont il est impossible de s'évader, même sous forme gazeuse. Les sarcophages sont transférés en avion à Calcutta. Byron prend lui aussi le chemin du retour. Les PJ se réveillent deux nuits plus tard dans la cave d'un entrepôt de Calcutta. *Danse funèbre* peut commencer.

Lève-toi et marche

Lorsqu'ils se réveillent, les personnages n'ont aucune idée du lieu où ils se trouvent. Ils viennent de dormir 48 heures d'un sommeil ininterrompu, et il leur est impossible de savoir qu'ils ont changé de continent et qu'ils se trouvent à Calcutta. Le Conteur devra les laisser faire connaissance à leur rythme avec leur nouvel environnement, et leur faire deviner où ils se trouvent, ce qui peut prendre un certain temps, surtout s'ils ne possèdent aucune connaissance sur l'Inde. Les PJ se trouvent dans la cave d'un entrepôt d'Ekbalpur Road, tout près du zoo où se retrouvent les Anarchs. La Hoogly, le fleuve sur lequel a été bâtie Calcutta, s'écoule à quelques centaines de mètres de là, et son brouillard plane sur la ville endormie comme un linceul.

Les personnages reprennent lentement leurs esprits dans un lieu clos et dépourvu de lumière. Ils émergent de leurs cercueils métalliques, désormais ouverts. Ils sont seuls et le silence est total. Leurs papiers, cartes de crédit et argent de poche ont disparu. Une volée de marches monte vers le rez-de-chaussée. Un message est punaisé sur la porte de l'entrepôt qui donne directement sur la rue. Il est rédigé en anglais (pour des raisons de commodité, on supposera que tous les PJ parlent cette langue, ce qui est aussi le cas des habitants de Calcutta), d'une écriture hachée mais élégante.

« Bienvenue dans ma cité. Vous aimez les échecs ? Moi non plus. Je vous laisse le premier coup. Attention : les noirs jouent et gagnent en trois coups. Cela s'est déjà produit. Au fait, je vous ai réservé le rôle de pions. Pas trop fâchés ? »

Les personnages ne savent pas encore qu'ils se trouvent dans la cité de Shivan Weller, et que celui-ci considère Calcutta comme un gigantesque échiquier. Suivant une procédure désormais habituelle, Byron a sélectionné des proies pour son Prince et les a lâchées dans la ville. Jusqu'à présent, Shivan a toujours fini par les avoir. La dernière victime en date a été Trevor Wierstein, un Gangrel qui après avoir rencon- ▷

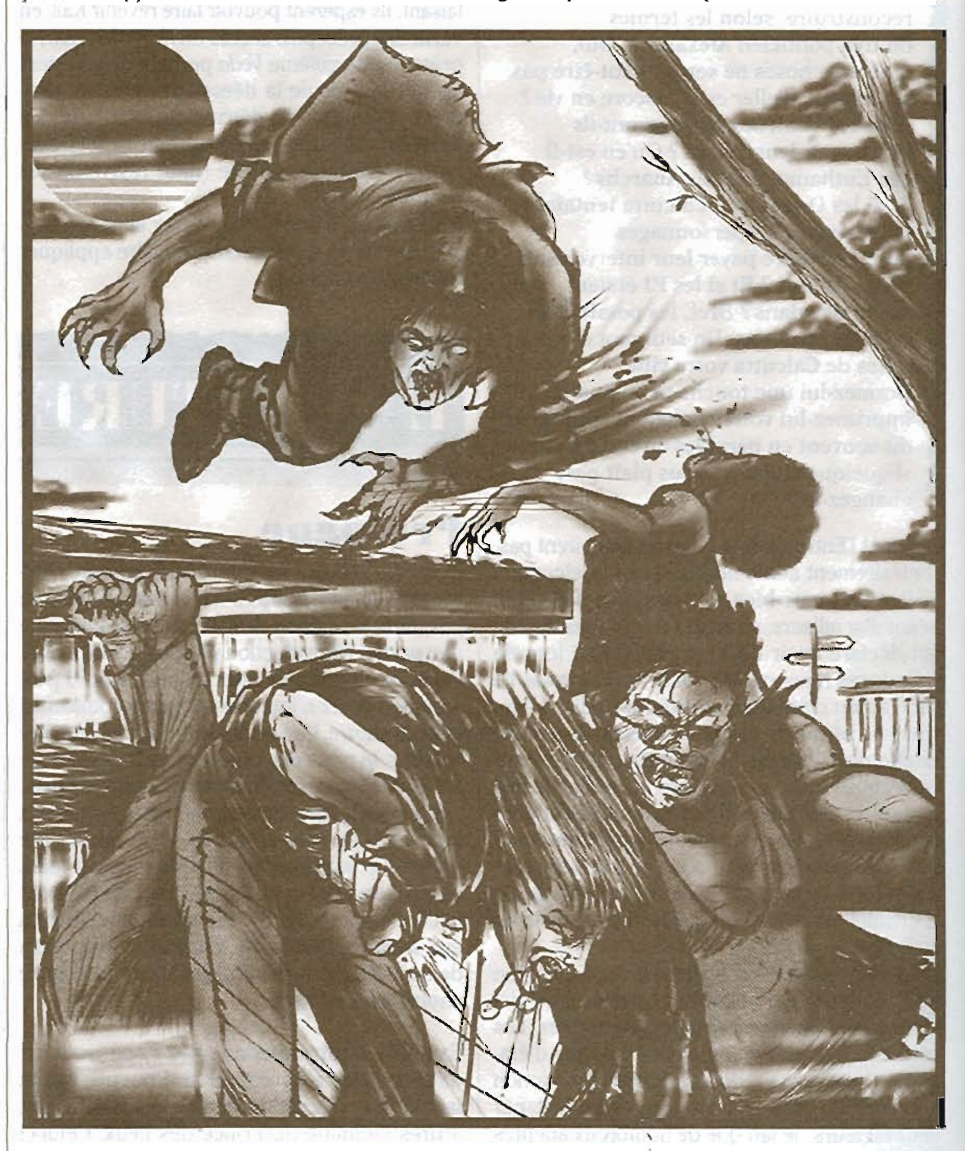
tré les Anarchs de la ville a essayé de mettre le feu à ce qu'il croyait être le repaire du Prince. Shelley a eu sa tête... Traditionnellement, lorsqu'une telle «partie» a lieu, il est pratiquement impossible aux visiteurs involontaires de sortir de la ville. En temps normal, et même pour les humains, les transports (trains et avions) qui permettent de quitter Calcutta ne sont pas d'une grande fiabilité. Mais en ces occasions, le dispositif soigneusement entretenu par Shivan Weller est spécialement renforcé par ses soins : les aéroports et les deux grandes gares de la ville sont étroitement surveillés par ses hommes. Et pour ce qui est d'acheter un billet ou de corrompre un fonctionnaire, encore faudrait-il avoir suffisamment de roupies (et les PJ sont sans un sou vaillant).

Cette fois-ci, pourtant, les règles du jeu vont être quelque peu modifiées. Primo, Byron n'a pas choisi les PJ par hasard. Il les a soigneusement étudiés, et il sait qu'ils peuvent se révéler des adversaires de taille pour Weller (contrairement à la plupart de ceux qu'il a fait venir auparavant). En réalité, il espère qu'ils contribueront à accélérer sa chute. Il a récemment pris contact avec Lucius, le maître à penser des Hétérodoxes, pour établir un plan d'action commun. Deuzio, les Ventrues seront cette fois partie prenante dans le combat que vont se livrer les PJ et Shivan Weller. Byron a fait en sorte qu'ils viennent en aide aux personnages, et s'est secrètement rangé de leur côté. Le Conteur devra jouer sur ce paradoxe : les PJ seront sans doute persuadés que Byron est leur ennemi ; pourtant, même s'il s'est servi d'eux, il ne désire pas le moins du monde leur destruction. Il espère au contraire qu'ils l'aideront (indirectement ?) à délivrer Calcutta du joug des adorateurs fanatiques de Kali et de leur maître, le Prince Shivan Weller.

Partie de chasse

Le Conteur peut laisser les personnages vagabonder dans la ville. Rappelons qu'au départ, ils ne se trouvent pas loin du zoo de Calcutta. Dès leurs premiers pas hors de leur cachette, les PJ ont l'impression d'être suivis. Les Anarchs les ont localisés et sont en train de les observer à distance. Au bout d'un certain temps, ils réalisent que les PJ sont totalement désorientés et qu'ils participent probablement à un nouveau «jeu» de Shivan Weller. Pour les personnages, cette présence invisible, dans une ville qu'ils ne connaissent pas, n'a rien de rassurant. Le Conteur peut jouer avec leurs nerfs un certain temps. Si les personnages décident de surprendre leur(s) mystérieux poursuivant(s) et de se retourner brusquement contre eux, leurs manœuvres échouent immanquablement : les Anarchs connaissent trop bien Calcutta pour se laisser piéger. La rencontre finira par avoir lieu au moment où les personnages s'y attendront le moins : dans une rue fréquentée, dans un bar, sur le toit d'un immeuble... Auparavant, il est possible que les PJ aient essayé de quitter la ville et se soient rendus compte que la chose n'était guère envisageable. Il est également vraisemblable que leur présence ne soit pas passée inaperçue. Les Maudits de Shivan Weller sont au courant de leur arrivée, tout comme le sont les Hétérodoxes d'Alexandre, prévenus par Byron. Le Conteur devra faire en sorte qu'il n'y ait pas confrontation directe entre ces deux groupes et les personnages à ce stade de la partie.

Lorsqu'il jugera que l'attente a assez duré, il pourra faire intervenir les Anarchs. Riddle, Linda, Manuel, Rinthra, Nevermind et Flexual se déplacent toujours en groupe. Ils aborderont les personnages de façon étonnamment directe, leur précisant qu'ils ne leur veulent aucun mal et ne sont là que pour les aider (air connu). Leur attitude est amicale, même s'ils savent que la présence des PJ les met en danger. Ils espèrent que ces derniers contribueront à faire avancer les choses et réussiront à mettre le Prince en échec. Cela ne signifie pas qu'ils soient prêts à s'impliquer pleinement à leurs côtés, mais qu'ils les aideront du mieux qu'ils pourront à essayer de s'en sortir. S'ils sympathisent avec eux, les PJ pourront apprendre un certain nombre de choses : qu'ils se trouvent à Calcutta, que le Prince, un Malkavian pervers, veut «s'amuser» avec eux avant de les supprimer, que plusieurs vampires avant eux ont déjà subi ce sort, et qu'il existe une troisième faction dans la ville : les Ventrues. Par contre, les Anarchs ignorent tout du passé de Weller, de sa passion maladive pour les échecs et la déesse Kali, et de ses relations avec certains Euthanatos. Un point semble frapper Linda et ses amis : le fait que les PJ soient si nombreux. Lors de ses précédentes «parties», Shivan Weller n'a jamais été confronté à autant d'adversaires. En fait, il ne lui est arrivé qu'à deux reprises de devoir affronter plus d'un vampire à la fois. Les Anarchs ne peuvent pas décrire le Prince, pour la bonne raison qu'ils ne l'ont jamais vu, ni ne savent ce qui détermine le choix de ses proies. Par contre, ils ont déjà vu Byron et savent que c'est lui qui est chargé de trouver ces fameuses victimes : tous les vampires qu'ils ont rencontrés après leur arrivée à Calcutta leur en ont donné le même signalement. Une fois les présentations terminées, les Anarchs emmènent les PJ vers le parc du zoo où ils ont coutume de passer la nuit. Tous sont végétariens et ne se nourrissent que de sang animal. Peut-être les PJ voudront-ils essayer à leur tour ? Bonne occasion pour essayer de lier sympathie avec ces guides providentiels (c'est aussi le moment de peaufiner l'aspect role-playing, voire de nouer quelques intrigues passionnelles). D'abord parce que ces derniers peuvent leur apprendre beaucoup de choses sur la ville de Calcutta (à la discrétion du Conteur), ensuite pour l'intérêt dramatique du scénario. Les Anarchs, en effet, symbolisent l'innocence de la cité, et ne sont pas réellement partie prenante dans les conflits qui la déchirent. Au cours de la nuit, les PJ apprendront certainement quel sort a été réservé à leurs prédécesseurs : à vous de leur faire



peur avec des histoires de courses-poursuites, de bûchers, de décapitations ou de torture... Il faut bien comprendre que le Prince de Calcutta est un véritable dément ; tout est possible avec lui.

Malentendu

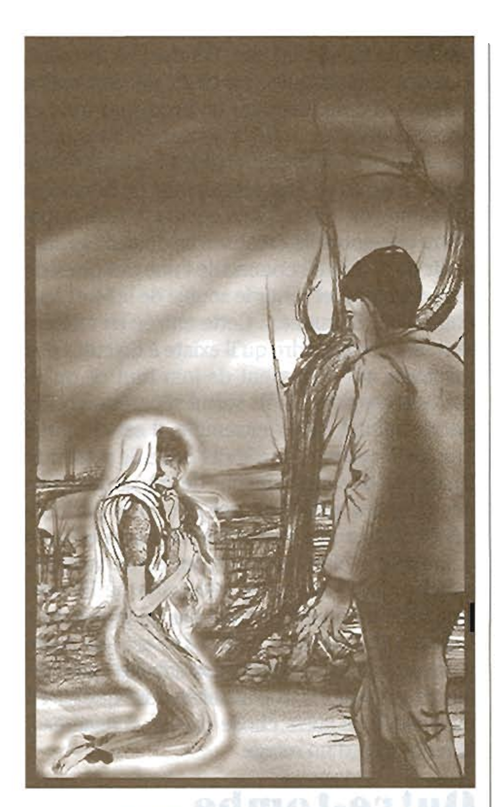
Les PJ peuvent passer toute la nuit avec les Anarchs sans qu'aucun incident ne survienne. Pendant la journée, les Égarés peuvent leur fournir un abri très sûr, au sous-sol du bâtiment central du jardin d'horticulture, sur Alipore Road. Il ne se passera rien au cours de la première nuit. Les deux groupes vont certainement se retrouver le lendemain au même endroit (« Ici, nous sommes à l'abri, déclare Linda. Personne n'est jamais venu nous importuner à l'intérieur du zoo, et pourquoi le feraient-ils d'ailleurs ? Nous ne les intéressons pas... »). Les Anarchs proposent aux personnages de réfléchir à un moyen de quitter la ville. Alors que les PJ et les Égarés discutent, plusieurs formes masquées se laissent tomber des arbres alentour et se jettent... sur les Anarchs. Ce sont les Hétérodoxes d'Alexandre et leurs goules, sur ordre de leur chef, qui entreprennent d'écarter les Égarés de la partie.
En tant que Conteur, vous devez bien insister sur la confusion qui règne au cours de cette scène. Les PJ ne savent pas par qui sont attaqués leurs amis, ni pourquoi. Eux-mêmes ne seront impliqués dans la bataille que s'ils essayent de défendre les Anarchs ; s'ils se contentent d'assister à la scène et de rester à couvert, les assaillants les laisseront en paix. Par contre, s'ils tentent de fuir, ils seront poursuivis et rattrapés, de nouveaux adversaires sortant alors des fourrés et leur barrant tous les accès. Les Hétérodoxes ne leur veulent aucun mal : ils désirent simplement les arracher à l'influence des Anarchs. À cet instant (voir Chronologie en page 74), Byron est déjà entré en contact avec eux, et leur plan commun est clair : retrouver les PJ, les mettre au courant de la situation et s'en faire, si possible, des alliés. C'est dans ce but que Byron les a choisis une fois qu'il a été convaincu de leur valeur. Malheureusement, il a été obligé de placer leurs cercueils dans la cave d'un entrepôt proche du zoo, et il n'avait pas pensé que les Anarchs s'intéresseraient à ce point à leur sort, ni chercheraient à les rencontrer aussi rapidement. Sur ses conseils, les Hétérodoxes ont entrepris de se débarrasser des Anarchs qui, ils le savent, ne voudront jamais s'allier avec eux. Il y a bien longtemps que cette « troisième force », neutre mais contestataire, complique la situation des deux camps par ses interventions inopinées. N'oublions pas que les Anarchs représentent tout ce les Ventrues craignent et détestent. De fait, le combat est particulièrement violent : les Hétérodoxes ne font pas de quartier, et conseillent aux PJ de ne pas s'en mêler. Si ces derniers prennent le parti des Égarés, l'un des Ventrues leur lance un énigmatique et cinglant : « Imbéciles ! Restez à l'écart ! Nous essayons de vous défendre. » Pour les PJ, il ne doit faire aucun doute que seuls les Anarchs sont visés. Il est donc peu probable qu'ils risquent leur existence pour venir en aide à des inconnus dont ils ne savent pas grand-chose et qu'ils n'ont rencontrés qu'une nuit plus tôt. Si le Conteur le désire, plusieurs des Anarchs peuvent réussir à s'enfuir pour réapparaître plus tard dans le scénario, à un moment opportun. En ce qui concerne la bataille du zoo, les forces en présence sont les suivantes : d'un côté, six Anarchs ; de l'autre, cinq Ventrues, dont Yin-Chen, et huit goules fanatiques, armées de fusils à pompe et de grenades. Les gardiens du zoo, par ailleurs peu nombreux, ont été neutralisés par les Hétérodoxes. Le combat prend fin avec la mort ou la fuite des Anarchs.

Charybde et Scylla Inc.

Une fois le combat terminé, les assaillants retirent pour la plupart leurs cagoules, et font cercle autour des nouveaux venus. L'un d'eux, Yin-Chen, s'apprête à prendre la parole. À cet instant, un hurlement terrifiant, totalement inhumain, déchire le silence, figeant sur place goules et vampires. Une présence incroyablement menaçante s'approche à grands pas : tous peuvent sentir sa présence et les pulsations de haine qu'elle dégage. Sans pouvoir expliquer pourquoi, les PJ tressaillent jusqu'au plus profond de leur être. Ils savent qu'ils sont en danger, que la... chose... qui s'approche n'a rien de naturel, d'humain ou même de terrestre. Le sol se met à trembler. Lentement, les vampires battent en retraite. La créature est maintenant toute proche. Son horrible silhouette se détache nettement dans la lumière blafarde d'un vieux réverbère défoncé. Elle est véritablement monstrueuse : un corps noir et luisant, haut de près de trois mètres, une peau à l'éclat métallique qui semble indestructible... Tel un prédateur, la chose fixe ses proies d'un regard mécanique. Ses quatre bras s'agitent. Renversant la tête, elle émet un long hurlement qui cloue sur place les combattants les plus endurcis. Sa bouche, garnie de crocs acérés, dévoile une langue écarlate aux convulsions obscènes. « C'est impossible... », murmure l'un des vampires aux côtés des PJ. Trois des huit goules tombent à terre, saisies d'une terreur sacrée, implorant la clémence de cette abomination, sur laquelle les balles rebondissent comme si elles étaient faites de caoutchouc : « Kali..., gémissent-elles, Kali, prends pitié de nous... » Sans un regard pour ses adorateurs, la créature les balaye d'un revers de main et leur brise la nuque aussi facilement que s'il s'était agi d'un jouet. L'un des vampires, effectuant un bond formidable, tente de la frapper au visage. Mais plus rapide que lui, elle le saisit au vol, et portant sa tête à la bouche, l'arrache d'un coup sec. Ceux qui sont encore debout, épouvantés par la scène, fuient de façon désordonnée. Yin-Chen chuchote aux PJ : « Si vous voulez vivre, suivez-moi ! », d'un ton qui n'admet pas de réplique. Quelques Hétérodoxes se sont joints au petit groupe qui court aussi vite qu'il peut vers les grilles du zoo. Pendant ce temps, la « déesse » poursuit son carnage, et les cris de douleur des victimes retentissent dans tout le parc. Soudain, Yin-Chen se fige. Là, à quelques mètres de la grille... une seconde apparition... plus grande encore que la première. C'est la panique ! Les personnages doivent comprendre qu'ils ne sont pas de taille à lutter et que leur salut réside dans la fuite. « Chacun pour soi, leur crie Yin-Chen. Demain, 2 heures. Au Victoria Memorial. Ou nous mourrons tous, les uns après les autres... » Puis c'est la déroute, chacun tentant de sauver sa peau. Pendant un moment, l'un des personnages (au choix du Conteur) a l'impression de traverser un brouillard froid et presque vivant... puis la sensation s'estompe (ce détail a sa signification dans le chapitre suivant). Il pourrait être intéressant de forcer les personnages à se séparer, quitte à faire apparaître une nouvelle créature. Ils doivent se souvenir de cette nuit comme de l'une des pires de leur existence, et sentir le souffle de la Mort leur chatouiller la nuque... Cette entrée en matière leur fera comprendre qu'il existe à Calcutta des mystères qui dépassent de loin tout ce qu'ils peuvent imaginer. Qu'ils soient séparés ou qu'ils parviennent à rester ensemble, il est essentiel que les PJ restent « en vie » à l'issue de cette nuit (mais rien ne vous empêche de lancer quelques dés pour les affoler un peu) et qu'ils parviennent à passer une journée de repos à peu près tranquille – bien qu'entrecoupée de violents cauchemars. Laissez-les s'installer où ils veulent : trouver un refuge n'est pas un problème à Calcutta (trouver un endroit sûr est une autre paire de manches). Après l'épisode des « déesses noires », la nuit est trop avancée pour que les PJ puissent faire autre chose que se consacrer à la recherche d'un refuge.

Outre-tombe

La nuit suivante, les PJ vont certainement se mettre en quête du Victoria Memorial. C'est la seule piste qu'il leur reste. S'ils retournent au zoo, ils ne trouveront rien. Quelqu'un a pris grand soin de faire disparaître les cadavres (en réalité, ils ont été dévorés) et la pluie qui est tombée toute la journée a effacé toute preuve du carnage. En cherchant bien, il est toutefois possible de trouver un bout de papier détrempé traînant dans la boue. L'écriture est la même que celle du message que les PJ ont trouvé le premier soir. « Fou noir prend tour blanche. »
Lors de cette troisième nuit, les personnages vont être confrontés à un nouvel élément surnaturel : l'apparition d'un fantôme. À vous de choisir l'endroit : il peut s'agir d'un cimetière abandonné que les PJ longeront, d'une ruelle sombre et isolée, voire de leur propre refuge. Les Ombres de Calcutta qui possèdent le pouvoir d'apparaître aux habitants du monde physique et de se manifester sous forme humaine (*Wraith*, pouvoir Incarnation) peuvent le faire à peu près n'importe où, et tous les lieux de la ville peuvent être considérés comme « hantés » – la mort flotte sur Calcutta comme un brouillard permanent. L'apparition survient de manière fortuite et en « voyant » le fantôme de Kanyâ, les PJ ne comprendront peut-être pas tout de suite qu'il ne s'agit que d'une Ombre. « Elle n'était pas là il y a un instant et à présent... » Sa silhouette vaporeuse évoque la douceur et la tristesse des rêves perdus à jamais. Des larmes coulent sur ses joues, et son regard exprime une infinie mélancolie. Elle est belle, très belle ; vêtue d'un simple sari, les cheveux flottant au gré d'un vent immatériel. Les PJ seront sans doute à la fois effrayés et émerveillés par cette apparition ; vous devez tout faire pour qu'ils le soient. La température a brusquement chuté de quelques degrés. La jeune femme tend vers eux des bras implorants. Sa voix possède la pureté glaciale du cristal. Elle n'est pas de ce monde. ▷



« Je vous en prie, sauvez-le... sauvez l'enfant... Rohita... l'orphelinat... le Grand Tigre... Calcutta... vous avez un ami là-bas... et... ooooh, nous sommes tous en grand danger si vous ne le sauvez pas... ils l'ont emmené, ils vont lui faire du mal... et Elle... Elle... je sens Sa présence... Sa... colère... Je... Vous ne devez pas perdre de temps... l'orphelinat... Ils vont me retrouver... aidez-moi... je suis perdue, ici... et il fait si... froid... »

L'apparition se dissipe peu à peu. La dernière image que les PJ garderont d'elle sera celle d'une jeune femme agenouillée, le visage enfoui entre les mains. Elle vient de passer plus de deux siècles de servitude dans le Monde des Ombres, et vient juste de reprendre contact avec le monde réel. Elle est effarée par la conduite de Weller (en termes de *Wraith*, il représente son Entrave, ce qui la relie au monde des vivants). Elle perçoit confusément que son frère Rohita est en danger, et elle veut l'aider. Kanyâ est parvenue à contacter les PJ après s'être manifestée à Byron. Ce n'est pas la première fois qu'elle apparaît au lieutenant de Shivan Weller pour lui demander son aide : son souhait le plus cher serait que son ancien amant abandonne sa quête folle et que la ville puisse retrouver la paix. La jeune femme a trompé la vigilance des Légionnaires de la Citadelle de Calcutta et ces derniers la recherchent activement. Elle doit se tenir constamment sur ses gardes. Elle a déjà contacté le Prince en de rares occasions, mais celui-ci, prisonnier de sa démence, a mal interprété cette vision. Il est persuadé qu'une incarnation de Kali lui a « rendu visite », et cela n'a fait que le conforter dans ses chimères. Aussi Kanyâ a-t-elle choisi de s'adresser à d'autres vampires. Elle a été témoin de la scène du zoo (d'où le « brouillard glacé ») et a choisi de s'adresser aux PJ pour les pousser à aider Byron, qu'elle sait en danger. Elle ne peut pas apparaître « à volonté » : il lui faut se concentrer, et la chose n'est guère aisée vu les circonstances, avec les serviteurs de la Hiérarchie lancés à sa poursuite. Par ailleurs, l'Ombre se manifeste plus facilement à des personnages étrangers à la ville et à son atmosphère. A l'heure actuelle, seuls Byron et peut-être Yin-Chen sont suffisamment « réceptifs » pour être capables de croire en elle et de la voir lorsqu'elle se manifeste.

Les PJ vont certainement essayer de se renseigner sur les orphelinats de la ville. Cela ne sera pas forcément évident pendant la nuit, et pourra donner lieu à quelques péripéties : peut-être faudra-t-il s'introduire dans une annexe de l'hôtel de ville ou se renseigner auprès d'un Indien – moyennant rétribution bien sûr. N'oubliez pas que les hindous sont très superstitieux : si les personnages ne se montrent pas d'une discrétion exemplaire, l'affaire risque de tourner à la catastrophe. Laissez vos joueurs formuler leurs propres hypothèses, et ne les lancez sur la bonne piste que lorsque vous jugerez qu'ils auront fait preuve de suffisamment d'imagination. Il existe quantité d'orphelinats à Calcutta, mais le seul qui soit susceptible d'intéresser les personnages est celui de Citra Gupta, sur Great Tiger Road (le fameux Grand Tigre évoqué par Kanyâ).

L'orphelinat

Le Conteur devra faire en sorte qu'il reste aux PJ suffisamment de temps avant l'aube pour se rendre à l'orphelinat de Citra Gupta, non loin de Fort William et du Victoria Memorial. S'ils choisissent de se rendre d'abord au Memorial pour retrouver les vampires de la veille (des Ventrues dont, rappelons-le, ils ne connaissent pratiquement rien), les personnages en seront quittes pour quelques heures d'attente stérile. Peut-être penseront-ils qu'il s'agit d'un piège ? La réalité est tout autre. Après les pertes qu'ils ont subies au zoo, les Hétérodoxes ont décidé de rendre une petite visite aux Maudits de Shivan Weller. Grâce aux informations communiquées par Byron et par Lucius, ils savent désormais que ce sont les Euthanatos qui ont « invoqué » les terribles créatures. Autrement dit, le Prince est passé à l'offensive. Il s'agit désormais de lui rendre coup pour coup.

A cet instant, les PJ ignorent tout de la situation et se rendent à l'orphelinat. Si vous le désirez (et si vos joueurs sont en difficulté), Kanyâ pourra leur apparaître à nouveau pour les diriger dans la bonne direction, c'est-à-dire vers les archives de l'orphelinat. C'est un bâtiment étonnamment robuste – l'un des plus vieux de la ville – construit il y a 240 ans par l'administration anglaise pour les premiers orphelins de Calcutta. Un silence tout à fait anormal règne à l'intérieur : il semble qu'il n'y ait plus âme qui vive. Pourtant, et les PJ l'ont appris quand ils cherchaient à localiser Citra Gupta, l'institution n'a jamais autant débordé d'activité. Pourquoi aurait-elle fermé brusquement ses portes ? Le bâtiment, prévu pour accueillir 150 enfants, est financé par une organisation humanitaire européenne. Il est constitué d'un rez-de-chaussée (réfectoire et administration), d'un étage (dortoirs et locaux divers) et d'une vaste cave (archives), dans laquelle se trouve déjà Byron lorsque les personnages arrivent.

Si les PJ se rendent d'abord à l'étage, ce qu'ils y découvriront risque de les surprendre. Les dortoirs sont vides, comme si tous les enfants avaient quitté les lieux précipitamment. Il n'en reste qu'un, mais il est mort (il s'est débattu et les ravisseurs l'ont abattu d'une balle en pleine tête). Certains lits sont tachés de sang (cette... odeur...). Même s'ils n'appartiennent plus véritablement à ce monde, les vampires ne peuvent pas rester insensibles. Des rafales de vent, s'engouffrant par les fenêtres ouvertes, accentuent le caractère dramatique de la scène. Tous les membres du personnel ont été tués. Seul indice, une phrase lapidaire, peinte en lettres de sang sur le mur d'un dortoir : « Elle va revenir. »

Les PJ peuvent maintenant descendre à la cave. Laissez-les croire un moment qu'ils sont seuls, et si possible, faites surgir Byron brusquement, alors qu'ils sont absorbés dans la lecture d'un quelconque dossier. « Intéressant, non ? » Les PJ se retournent d'un coup et reconnaissent leur ravisseur. Celui-ci lève la main vers eux en signe d'apaisement. « Du calme ! Je ne vous veux aucun mal, je suppose que vous l'avez compris. Je suis désolé, mais vous allez devoir nous aider, contraints et forcés. Le sort de cette ville, le vôtre, le nôtre, en dépendent. Je ne sais pas comment vous êtes arrivés ici, mais il est bien que vous soyez venus. Je vais vous donner les informations auxquelles vous avez droit. » A ce stade de l'aventure, Byron et les PJ vont certainement procéder à un fructueux échange d'informations. Le Malkavian peut notamment leur révéler la raison de leur présence à Calcutta et leur expliquer la situation politique de la ville : les deux clans ennemis, sa traîtrise (alliance avec les Hétérodoxes) et le problème des Euthanatos (divisés, certains mages ayant décidé d'aider le Prince, d'autres de le contrer). Byron est au courant de l'épisode du zoo et pense que les créatures à quatre bras sont des créations des Euthanatos. Il sait aussi que les Hétérodoxes essayent de localiser le repaire de Shivan, mais qu'ils n'y sont pas encore parvenus ; en attendant, ils vont tenter cette nuit de trouver les membres de sa Coterie pour leur régler leur compte. En revanche, le Malkavian ne sait pas tout du passé de son Prince et du fantôme qui lui est apparu. Il pense que les PJ peuvent l'aider à percer le mystère, puisqu'eux aussi, manifestement, ont reçu un appel leur enjoignant de se rendre à l'orphelinat. Les PJ peuvent révéler à Byron ce qu'ils savent (c'est-à-dire pas grand-chose de plus).

Le jour va se lever dans quelques heures : les vampires doivent essayer de trouver dans les monceaux d'archives qui les entourent la solution aux énigmes qui les obsèdent. Leur seule piste est un nom : Rohita. Le temps passe. Faites comprendre aux personnages qu'ils sont peut-être en train de jouer une course contre la montre. Après avoir fouillé la pièce aux archives de fond en comble, les PJ mettront la main sur un coffret en bois, dissimulé sous une dalle du sol (s'ils ne le trouvent pas eux-mêmes, Byron le fera). Il renferme un bien étrange dossier, frappé d'un titre laconique : *L'enfant aux mille visages*. Le dernier feuillet est daté de 1967. Les personnages n'ont pas vraiment le temps de l'étudier ici : le soleil se lèvera dans moins d'une heure. Byron leur propose l'hospitalité dans son refuge : « Je comprendrais que vous refusiez », plaisante-t-il. Mais les PJ ont tout intérêt à accepter son invitation. Son refuge se trouve dans un manoir du quartier anglais de Calcutta, à la périphérie de

la ville. Byron possède un véhicule, et à cette heure, les rues de la cité sont pratiquement désertes.

Expérience interdite

Dans la cave du manoir de Byron, parfaitement isolée, les PJ peuvent étudier le dossier Rohita, pendant la première partie de la nuit suivante. Pour gagner leur confiance, le Malkavian les laisse s'installer où ils le désirent. Il s'agit de son deuxième refuge, celui qu'il n'utilise que dans les occasions exceptionnelles (et c'en est une !). A part les PJ, personne ne sait où est cette cache, et Byron le leur fera remarquer pour leur prouver ses bonnes intentions. Le dossier révèle bien des surprises. Rédigé par plusieurs mains différentes, vieux de plusieurs siècles, il est composé d'une série de rapports espacés chacun de 29 ans (l'âge de Kanyâ à sa mort). Il semble que tous les 29 ans, l'orphelinat de Cintra Gupta ait accueilli le même petit garçon, et que ce dernier ait toujours disparu en de tragiques circonstances. Rohita, dernier enfant d'une famille de démonistes vouée à l'adoration de Kali-Durga, est en effet victime d'une malédiction et « revient » régulièrement pour expier les fautes de ses ancêtres (après un certain nombre de réincarnations, il sera délivré de ce cycle infernal par un avatar de Kali qui viendra lui-même le chercher). En le tuant, les bhairavas espèrent boucler la boucle et faire revenir Kali, comme l'annonce le fameux *Kravyâda noir* (le cinquième *Veda* mythique). Nul ne sait si ce rituel possède une quelconque fiabilité, ni s'il repose sur une quelconque réalité, mais une chose est sûre : les bhairavas, eux, sont persuadés qu'il va fonctionner. Bien entendu, le dossier ne livre pas de telles informations : il se contente, sur un ton parfois surréaliste, de fournir un rapport complet sur les arrivées et les disparitions du petit garçon pour se perdre en vaines suppositions sur cette étrange récurrence. Apparemment, seuls quelques membres de l'administration de l'orphelinat (le directeur et une poignée de responsables) avaient connaissance de ce document. Le secret était bien gardé...

Un élément devrait suffire à attiser la curiosité des PJ : à la fin du dossier, une fiche différente des autres retrace l'histoire (et la fin tragique) de la famille du sultan Mrytiu, en mentionnant l'épisode de l'armée anglaise (sans le nom des intervenants, malheureusement). Plus loin, une main a esquissé au crayon des portraits des membres de la famille. Byron et les PJ en reconnaîtront au moins un : celui de la jeune femme qui leur est apparue...

« Nous n'avons pas de temps à perdre, explique Byron après cette découverte. Nous allons nous rendre dans le royaume des morts, le mythique Bhuvar, et retrouver cette jeune femme. Je suis persuadé que si elle avait le temps de nous expliquer ce qui s'est passé... »

Le Malkavian ignore comment se rendre dans l'au-delà, mais il connaît quelqu'un qui saura s'y prendre : Lucius. Le soir même, les PJ et Byron se rendent chez le Ventrue (la chose est suffisamment rare pour être signalée : il est rare que deux vampires se communiquent la localisation de leur refuge, et cela peut donner une bonne idée des relations privilégiées qu'entretiennent les deux êtres).

La situation est grave : selon Lucius, les démons des Euthanatos sont en train de décimer les Ventrues, quelque part dans la ville. Alexandre demeure introuvable. Après une brève discussion (les PJ peuvent y prendre part...), Lucius et Byron tombent d'accord : il faut que quelqu'un se rende dans l'au-delà. C'est là, sans doute, que réside la clé du mystère. Un, ou plusieurs, PJ peuvent se prêter à l'expérience. Dans le cas où tous refuseraient, Byron se dévouera. « C'est très simple, commente Lucius en installant ses "cobayes" sur les tables dressées dans son laboratoire souterrain. Je vais vous injecter un produit qui vous plongera en état de mort clinique. Comme vous êtes, entre guillemets, immortels, le processus ne sera pas irréversible. Vous flotterez tel un... spectre dans l'Outre-Monde, le monde des Ombres. Évidemment, cela n'ira pas sans mal et une fois là-bas, je ne sais pas si... Hum, je dois vous prévenir : je n'ai tenté qu'une fois l'expérience sur moi-même, et je ne suis pas près de recommencer. C'est très intéressant mais, comment dire, un peu... traumatisant. » Après une petite piqûre, les PJ volontaires glissent peu à peu dans le sommeil. La voix de Lucius leur parvient encore, déjà assourdie : « Ah, n'oubliez pas : pour réintégrer notre monde, il vous faudra mourir !... »

Vous, Conteur, pouvez faire de cette partie de l'aventure une expérience inoubliable, une plongée onirique dans un territoire terrifiant et inconnu : le royaume des morts. L'importance que vous accorderez à cet épisode dépendra du nombre de joueurs impliqués et de votre connaissance du jeu *Wraith*. Les personnages doivent réellement croire qu'ils sont morts et qu'ils risquent de ne jamais revenir. Ne lésinez pas sur les détails choquants : la Necropolis de Calcutta est un cauchemar digne de Jérôme Bosch, à côté duquel la véritable ville fait figure de lieu de villégiature. La Hiérarchie est omniprésente, et ses Légionnaires règnent par la terreur. L'architec- ▷

Lieux principaux

1 - Victoria Memorial : Énorme bâtisse de marbre blanc, combinant des éléments d'architecture moghole et occidentale. Les Ventrues s'y retrouvent souvent.

2 - Fort William : Érigé par les Anglais en 1781, son accès est interdit au public. Pour quelles raisons ?

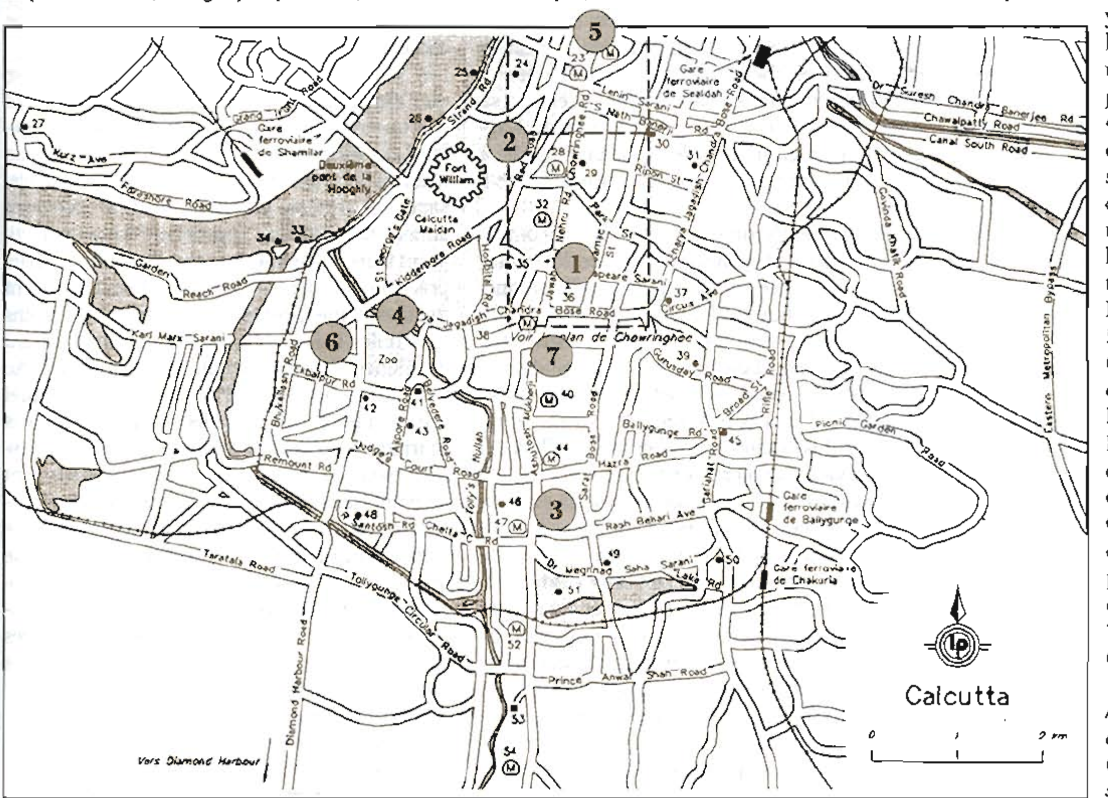
3 - Kalighat : Principal temple de Kali, sa réputation est sulfureuse. Les fidèles y rendent habituellement hommage à un emblème représentant les doigts de pied statufiés de la déesse.

4 - Zoo-jardin d'horticulture : Il s'étend sur 16 hectares et présente de larges étendues naturelles, ce qui ne l'empêche pas d'être très mal entretenu. Repaire des Anarchs.

5 - St-John's Church : Construite au XVIIIe siècle, elle borde un cimetière laissé à l'abandon. Emplacement de la Citadelle des Ombres de Calcutta.

6 - Ekbalpur Road : C'est dans un entrepôt de cette rue, très encombrée pendant la journée, que se réveillent les PJ.

7 - Orphelinat de Citra Gupta.



Avec l'aimable autorisation de Lonely Planet Publications. Ce plan de Calcutta est extrait de son Guide de voyage consacré à l'Inde.

ture, à faire pâlir un Edgar Poe sous psychotropes, exsude une horreur mortelle, et sa sombre beauté dégage une impression de corruption maladive. Cet épisode durera aussi longtemps que vous le désirerez, le temps que les PJ parviennent à délivrer Kanyâ des geôles de la Citadelle où les Légionnaires l'ont jetée. Il peut constituer une session de jeu à lui tout seul, si les joueurs sont motivés, mais vous pouvez aussi décider de passer rapidement sur les détails, en considérant que les personnages parviennent à libérer rapidement l'âme de la jeune femme, « comme dans un rêve », sans rencontrer d'opposition excessive. Insistez toutefois sur l'aspect profondément déstabilisant de l'aventure : les PJ n'ont jamais connu rien de tel.

Une fois qu'ils auront retrouvé Kanyâ, les personnages pourront lui faire raconter son histoire et celle de sa famille. Les propos de la jeune femme correspondent sensiblement à l'histoire racontée dans le chapitre *Tandis que j'agonise*. Kanyâ explique qu'elle ne pourra trouver le repos tant que Weller poursuivra son entreprise d'autodestruction (« Mieux vaudrait pour lui qu'il meure et que son âme accède à une félicité supérieure » se lamente-t-elle), et montre aux personnages une image du refuge de son amant : un temple de Kali. Même dans les vapeurs de l'Outre-Monde, il brille d'un éclat surnaturel. Au fronton, une représentation de la déesse pulse d'une énergie secrète et mystique. Si les personnages le désirent, ils peuvent aider la jeune femme à s'enfuir de la Necropolis de Calcutta pour gagner un lieu plus sain, voire essayer de lui trouver un protecteur (de nombreuses heures de jeu en perspective...).

Pour revenir dans le monde des vivants, les vampires n'ont pas le choix : il leur faut « mourir ». Kanyâ peut les aider en leur tranchant la tête à l'aide d'une lame stygienne volée sur place : une brève sensation d'étouffement, comme si l'âme était aspirée... et les PJ se réveillent dans le laboratoire de Lucius. Ils raconteront ce qu'ils savent et décriront le temple montré par Kanyâ. Byron hoche doucement la tête. Il devient clair, désormais, que Weller n'aspire plus qu'à une chose : se détruire, détruire la ville, et fusionner avec sa déesse, Kali l'éternelle...

Les caractéristiques des protagonistes ne sont pas fournies pour cet épisode. Si le Conteur possède *Wraith*, il pourra reprendre ou créer lui-même des PNJ en un tour de main. Dans le cas contraire, ou si l'expédition n'intéresse pas les joueurs (ce qui serait tout de même étonnant), on passera rapidement sur les éventuels combats. Les PJ sont considérés comme des Ombres standard, mais ils ne possèdent pas d'Arcanos leur permettant d'interagir avec le monde physique. Adaptez leurs caractéristiques aux forces en présence.

De la poussière à la poussière

Lucius, Byron, ainsi qu'Alexandre et Yin-Chen, qui ont rejoint le groupe au milieu de la nuit, proposent aux PJ (avec lesquels ils prennent le temps de lier connaissance) d'établir un plan d'action.

● Yin-Chen et Lucius vont passer la nuit suivante à essayer de décoder la partie d'échecs fictive que Shivan Weller semble jouer avec eux à distance. Cela fait un certain temps, expliquent-ils, que le Prince place des messages sibyllins aux endroits stratégiques de Calcutta : « Fou prend pion », « tour avance d'une case »... En faisant correspondre une pièce à chaque protagoniste et en quadrillant un plan de la ville, Lucius pense qu'il est possible de reconstituer la partie jouée par le Prince et de le prendre à son propre jeu en prévoyant ses coups. Cette tentative de rationalisation est un véritable défi lancé à l'intelligence des Hétérodoxes, et cela fait plusieurs semaines que Lucius planche sur le sujet. Il se peut également, admet-il, que toutes ces énigmes ne correspondent à rien et ne traduisent que l'incohérence de l'esprit de leur auteur. Il sent pourtant qu'il est près du but.

● Dans le même temps, Alexandre, Byron et ceux des PJ qui le souhaitent se rendront en ville pour essayer de localiser le temple montré par Kanyâ.

Au cours de cette nuit, deux événements vont avoir lieu simultanément :

● Chez Lucius. Vers 3 heures du matin, la porte du repaire de Lucius vole en éclats, et une créature haute de 2,50 m, semblable à celles du zoo, fait son apparition. Ses intentions sont indubitablement meurtrières. Si des PJ sont restés chez l'Euthanatos, ils devront se battre à ses côtés, avec l'aide de Yin-Chen. Le combat sera d'autant plus épique que les assiégés n'ont guère la possibilité de l'éviter. Les PJ pourront peut-être faire pencher la balance du bon côté : avec Lucius et Yin-Chen, ils possèdent tout de même de bonnes chances de s'en sortir. Après cet épisode mouvementé, qui met à sac une bonne partie du laboratoire de Lucius, les personnes présentes se remettent au travail et parviennent finalement à bout de l'énigme des échecs : Shivan Weller est le roi noir, Blake et Whitman sont ses deux fous, Shelley l'une de ses tours (Byron étant l'autre) et Kali sa reine... Les positions du camp adverse sont également définies, et la carte de Calcutta quadrillée, de façon à coïncider avec les récents événements. Weller a pris quelques libertés avec les règles du jeu et le nombre de pions, mais l'essentiel est là : sa position actuelle correspond à celle du Kalighat, le plus grand temple de Calcutta dédié à Kali. La confrontation apparaît désormais inévitable.

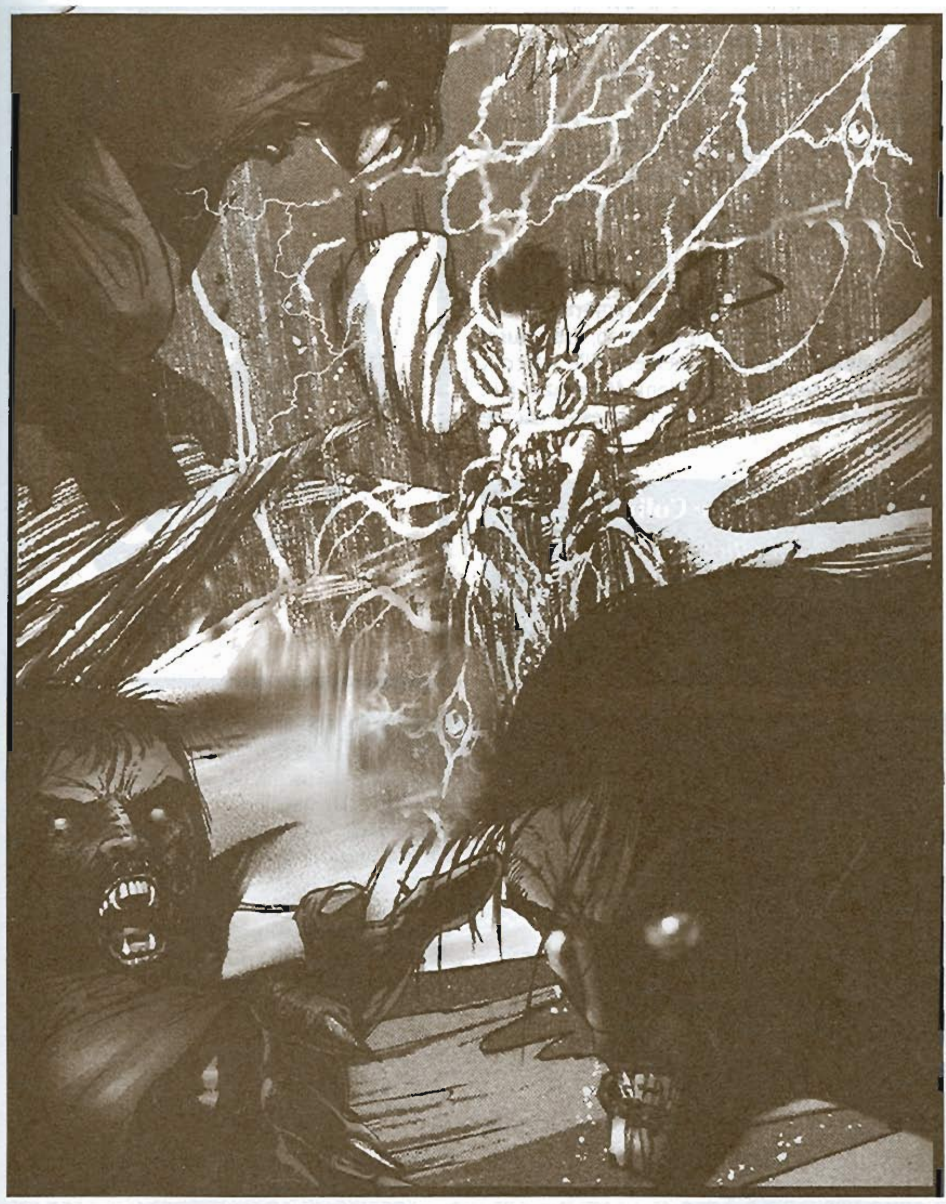
● Alexandre, Byron et ceux qui les accompagnent ont pris place à bord d'une berline noire aux vitres teintées et sillonnent la ville en quête du temple que les PJ ont vu en rêve. Leurs recherches ne sont pas vraiment couronnées de succès, jusqu'à ce que le portable modulaire du Malkavian émette son petit sifflement caractéristique. D'après le visage de Byron, ce ne sont pas des bonnes nouvelles : « C'est Blake. Il dit qu'il va s'immoler. Sacrifice du fou, ou quelque chose comme ça. Je sais où il se cache. » La berline fait une embardée et bifurque à toute allure vers la demeure de Blake, dans le nord de la ville. Sur place, il règne une atroce odeur de brûlé. Blake a tenu parole, et tout ce qu'il reste de lui est quelques d'ossements et un petit tas de poudre nauséabonde. Les PJ peuvent fouiller la maison, sans grand résultat. Byron téléphone à Lucius pour lui expliquer la situation (il pourrait être intéressant que l'attaque de la créature à quatre bras se produise au même moment, surtout si les personnages se sont séparés). A la discrétion du Conteur, les personnages peuvent peut-être dénicher le journal dans lequel Blake a tenu un compte rendu pour le moins subjectif des récents événements ; s'il manque aux PJ des éléments sur la vie de Shivan Weller, vous pouvez en profiter pour éclaircir les derniers points restés dans l'ombre. C'est également dans ce journal qu'ils peuvent trouver la localisation du repaire du Prince et le secret pour y pénétrer, quelques mots tracés à la hâte : « Embrasse les pieds de celle que tu vénères. » L'information coïncide bien avec les conclusions de Lucius : Shivan Weller s'est réfugié dans le grand temple de Kali. Il est trop tard pour s'y rendre cette nuit, l'aube ne va plus tarder. C'est le moment que peuvent choisir des bhairavas fanatisés pour attaquer les intrus : cernant la maison, largement supérieurs en nombre, ils ont pour eux un total mépris de la mort. Le soleil se levant, le combat peut rapidement prendre des dimensions dramatiques. Peut-être les PJ seront-ils forcés de s'abriter dans la demeure de Blake pour la journée ?

Nouvelle lune

Sixième nuit. Les Hétérodoxes comptent leurs forces et font le point. Ce soir, la titanesque partie d'échecs organisée par Shivan Weller risque de se terminer dans un bain de sang. C'est une nuit de nouvelle lune. Tous ici savent que les adorateurs de Kali, au temps où ils perpétraient des sacrifices humains, choisissaient toujours ce moment-là. Peut-être n'est-il pas trop tard pour le jeune Rohita ? Les Ventrues n'ont aucune nouvelle des Malkavians encore en vie (à vous de décider qui a survécu). D'après Lucius, la plupart des Conclaves des Euthanatos ont fermement condamné l'attitude des mages venus en aide au Prince. Leur attitude a été jugée « dangereuse et totalement irresponsable » et officiellement, ils ne font plus partie de la Tradition en question (les Euthanatos prendront certainement des mesures répressives à leur encontre).

Les Ventrues finissent par localiser le temple où s'abrite Shivan Weller. A minuit, les rescapés (les quatre vampires mentionnés dans le chapitre *Les Hétérodoxes*, plus une demi-douzaine d'autres Ventrues et une vingtaine de goules puissamment armées) prennent position autour du fameux Kalighat. Ils s'approchent lentement, utilisant leurs disciplines pour se dissimuler le plus précautionneusement possible. Bientôt, il devient manifeste que le temple est inoccupé, du moins le semble-t-il. Les visiteurs y pénètrent pourtant en silence. Ses dimensions sont immenses. Au fond, trône un socle d'obsidienne sur lequel reposent les orteils de la déesse Kali. D'étranges murmures, comme une plainte lancinante, semblent sourdre du sol. Les temples hindous sont souvent bâtis de façon allégorique et représentent les dieux auxquels ils sont dédiés sous une forme figurative : le sol représente les pieds de la déesse, et les autres parties (qui symbolisent aussi les différents plans d'existence) correspondent aux piliers, faîtes et superstructures de l'édifice. Le plan de base est souvent très proche d'un mandala, un diagramme géométrique comportant des potentialités occultes.

Il existe évidemment un passage secret : pour l'actionner, il faut saisir les orteils de Kali et leur imprimer un fort mouvement rotatif. Seuls les



vampires dotés d'une Force 4 ou supérieure sont en mesure d'y parvenir. Une fois le mécanisme actionné, une volée de marches métalliques apparaît à même le sol, derrière l'autel, et s'enfonce dans les profondeurs. Les visiteurs doivent suivre un long corridor de pierre, descendant sur plus d'une centaine de mètres. Les cris et les psalmodies se font de plus en plus proches. Le couloir finit par déboucher sur un escalier abrupte taillé dans la pierre qui descend, dix mètres plus bas, dans une immense salle secrète. Cela fait deux siècles que les bhairavas utilisent ce temple pour y perpétrer leurs sacrifices. Plus d'une centaine de fidèles s'y sont entassés pour l'occasion, et de nombreux cadavres gisent déjà sur le sol : les enfants de l'orphelinat. Une odeur de sang, de musc et d'encens mêlés empuantit l'atmosphère. Les PJ peuvent reconnaître le jeune Rohita, attaché par des chaînes en acier aux pieds d'une effigie monstrueuse de Kali. Les Malkavians de Shivan Weller lapent le sang des victimes à même le sol, tandis que les bhairavas, apparemment hypnotisés par la scène, abrutis de drogues, scandent de sinistres mélopées en se prosternant : « Ô Personne suprême ! Nous t'adorons dans tes formes terribles et maléfiques qui errent dans la nuit ! Rejoins-nous... Accepte ce sang, Déesse suprême, et prends vie, prends vie enfin pour rejoindre tes enfants. ô Reine sacrée des maléfices ! Aum, Citpingla Hana Hana, Daha Daha, Kali Shivayâ, Paca Paca, Sarvanâjnâpyâ Svhâhâ. » Le grand prêtre, vêtu d'une longue tunique rouge, abat sans relâche son couteau sacrificiel, éclatant d'un rire impitoyable. Son sourire démoniaque dévoile de longues canines acérées. « Shivan Weller... », murmure l'un des vampires aux côtés des PJ. « Arrêtons le massacre », lâche Lucius en se préparant à sauter. L'affrontement est désormais inévitable : il s'agira certainement de l'un des combats les plus fous, les plus dangereux et les plus confus auxquels auront jamais participé les PJ. Vous êtes libre d'adapter les caractéristiques et le nombre des combattants aux forces en présence, mais les deux camps sont globalement les suivants :

- Autour d'Alexandre, une quinzaine de vampires (dont les PJ), plus une vingtaine de goules puissamment armées. En plus de Lucius, il est possible que quelques Euthanatos arrivent à la rescousse.
- Autour de Shivan Weller, trois ex-Euthanatos, le clan des Malkavians (il en reste une quinzaine, mais tous ne sont pas forcément ici), une centaine de fidèles et, en cours de combat, deux créatures à quatre bras semblables à celles qui ont déjà attaqué les PJ. Problème : ces « choses » ne sont contrôlées que par les quelques Euthanatos restés fidèles aux Maudits, et peuvent se révéler difficiles à maîtriser. Elles frappent alors sans distinction tout ce qui passe à leur portée.

A vous de voir comment les choses vont tourner. Seul impératif : Rohita doit mourir, soit accidentellement (une balle perdue), soit la gorge tranchée par l'un des Malkavians.

Le résultat ne se fait guère attendre : l'immense statue de Kali (cinq mètres de haut) s'ébranle lentement, descend de son socle et se dirige vers les créatures des Euthanatos. A côté de la Déesse incarnée, ces démons font figure de pâles imitations, et Kali n'éprouve aucune difficulté à les démembrer (elle semble même y prendre un vif plaisir). Dans le temple, la panique est indescriptible. Tous les combattants, humains, mages, vampires, refluent dans le plus grand désordre, en proie à une terreur sans nom. Il suffit en effet à la Déesse de tendre la main vers un fuyard pour qu'aussitôt celui-ci se transforme en torche vivante. La plupart des Malkavians n'en réchapperont pas, et plusieurs Ventrues connaîtront eux aussi une fin prématurée.

Après s'être délectée du chaos qu'elle a déclenché, Kali s'empare du corps de Rohita, et le brandissant devant elle, commence à remonter le couloir pour sortir (le plafond ne lui résiste pas). La Déesse pénètre dans le temple supérieur, se saisit de ses pieds en pierre et les lance rageusement au sol, où ils se transforment aussitôt en cobras, puis elle se dirige vers l'extérieur. Arrivée dans la rue, elle devient presque invisible et, avec un dernier regard pour le temple à moitié détruit, se perd dans la nuit. Tout est consommé. Aucune caractéristique n'est fournie pour l'avatar de Kali. Il est indestructible.

Happy end ?

La Coterie de Weller est détruite. Le Prince lui-même a-t-il survécu ? C'est à vous d'en décider, selon la suite que vous voudrez donner à cette aventure. Le jeune Rohita, malgré sa fin tragique, est délivré du cycle statique de réincarnation qui l'emprisonnait. Peut-être Kanyâ réapparaîtra-t-elle un jour aux PJ, accompagnée de son frère ? A moins que son âme ne se soit dissoute dans le Néant... Quoi qu'il en soit, Alexandre est sans doute le nouveau maître de la ville. Les Euthanatos sont à nouveau unis, les éventuels « rebelles » encore en vie ayant disparu. Les bhairavas n'avaient pas prévu qu'ils seraient décimés par le retour de celle qu'ils avaient tant priée. Elle est venue, puis repartie, car les voies de Kali sont impénétrables... *Danse funèbre* peut se conclure de plusieurs manières. Une chose est sûre : les PJ peuvent quitter Calcutta s'ils le désirent. Ils se sont fait de nombreux alliés, et quelques ennemis. Les humains ignorent tout de ce qui s'est passé : la plupart des témoins sont morts, les autres sont fous et les journaux parlent à propos du Kalighat d'un « phénomène sismique très localisé ». D'ailleurs, existe-t-il une explication ? Un brahmane consulté par Yin-Chen, déclarera notamment : « Kali est venue. Elle s'est matérialisée sous la forme de cette statue et a détruit ses propres adorateurs. Elle a suivi leur logique jus- ▷

Chronologie

1690 : Fondation de Calcutta.

1756 : Attaque de la ville par le nabab Siraj-ud-daula. Plus tard cette même année, l'officier Weller « meurt » au cours de la destruction d'un palais rebelle. Le colonel Ashtray dirigeait l'attaque. Mort de Kanyâ.

1757 : Les Anglais reprennent Calcutta.

En 1995...

J : Arrivée des PJ à Calcutta.

J + 1 : Rencontre avec les Anarchs.

J + 2 : Attaque des Hétérodoxes.

J + 3 : Kanyâ apparaît aux personnages. Enquête à l'orphelinat.

J + 4 : Voyage au Royaume des Ombres.

J + 5 : Suicide de Blake.

J + 6 : Kali se réveille.

qu'au bout. » Kali est-elle réelle ? Quelle que soit la « créature » apparue aux PJ, elle n'a rien de terrestre, et personne n'a pu l'invoquer. Divinité ? Démon ? Entité extraplanaire ?
Nul ne le saura jamais, mais l'événement devrait bouleverser complètement le mode de pensée des personnages. Peut-être les Dieux existent-ils, après tout ? Peut-être existent-ils parce que l'on croit en eux, tout simplement ?
« Si Kali existe réellement, estime Alexandre, elle a voulu témoigner par sa présence de la dualité de sa personnalité et montrer qu'elle n'était pas seulement destruction, mais aussi rédemption et accomplissement. Elle a détruit les Malkavians. Il appartient désormais aux Ventrues de reconstruire. » Mais est-il encore temps ?

Fabrice Colin

illustration : Rémi Ti

Merci à Z., G., C. et DGx (j'espère qu'ils sauront pourquoi) et, bien évidemment, à Dan Simmons pour « Le Voile de Kali ».



LES FORCES EN PRÉSENCE

▶ Les Maudits (Malkavians)

Shivan Weller
Malkavian, 7e génération. Étreint en 1756
Attributs : FOR 2, DEX 4, VIG 4, CHA 3, MAN 4, APP 2, PER 5, INT 6, AST 5
Capacités : Armes à feu 3, Mêlée 3, Esquive 3, Étiquette 2.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 4, Volonté 8.
Disciplines : Auspex 4, Domination 3, Dissimulation 5, Puissance 4, Célérité 3.

Byron
Malkavian, 7e génération. Étreint en 1524.
Attributs : FOR 2, DEX 3, VIG 3, CHA 6, MAN 6, APP 4, PER 3, INT 4, AST 3
Capacités : Armes à feu 2, Mêlée 2, Esquive 4, Bagarre 4, Étiquette 2.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 5, Volonté 7.
Disciplines : Auspex 4, Domination 3, Dissimulation 3, Présence 3, Force d'âme 3.

Whitman
Malkavian, 10e génération. Étreint en 1892.
Attributs : FOR 3, DEX 2, VIG 3, CHA 3, MAN 4, APP 2, PER 3, INT 3, AST 5
Capacités : Déguisement 4, Poème 4, Bagarre 3, Esquive 3.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 2, Humanité 5, Volonté 6.
Disciplines : Auspex 3, Domination 2, Dissimulation 3, Célérité 3, Présence 1.

Shelley
Malkavian, 9e génération. Étreint en 1834.
Attributs : FOR 4, DEX 5, VIG 3, CHA 3, MAN 2, APP 3, PER 3, INT 2, AST 4
Capacités : Bagarre 4, Esquive 4, Mêlée 4, Armes à feu 3, Torture 3, Furtivité 4.
Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 2, Courage 4, Humanité 2, Volonté 9.
Disciplines : Auspex 3, Domination 3, Dissimulation 5, Célérité 2, Puissance 2, Force d'âme 1.

Blake
Malkavian, 9e génération. Étreint en 1703.
Attributs : FOR 2, DEX 2, VIG 4, CHA 4, MAN 5, APP 3, PER 4, INT 3, AST 2
Capacités : Furtivité 3, Subterfuge 4, Bagarre 2, Esquive 2, Armes à feu 4.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 6, Volonté 7.
Disciplines : Auspex 4, Domination 4, Furtivité 4.

Les autres
Malkavians, 12e génération.
Attributs : FOR 3, DEX 4, VIG 3, CHA 2, MAN 1, APP 3, PER 2, INT 3, AST 3
Capacités : Bagarre 3, Esquive 2, Vigilance 2.
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 7, Volonté 6.
Disciplines : Auspex 2, Domination 1, Dissimulation 2.

▶ Les Hétérodoxes (Ventrue)

Alexandre
Ventrue, 7e génération. Étreint en 1754.
Attributs : FOR 3, DEX 4, VIG 5, CHA 6, MAN 4, APP 4, PER 4, INT 4, AST 3
Capacités : Étiquette 4, Armes à feu 2, Bagarre 2, Esquive 4.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 2, Courage 2, Humanité 3, Volonté 9.
Disciplines : Auspex 3, Célérité 2, Domination 6, Force d'âme 4, Présence 3, Puissance 1.

Pietrov
Ventrue, 8e génération. Étreint en 1724.
Attributs : FOR 2, DEX 3, VIG 4, CHA 4, MAN 3, APP 5, PER 4, INT 4, AST 3
Capacités : Littérature 4, Linguistique 3, Politique 3.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 5, Volonté 8.
Disciplines : Auspex 2, Domination 4, Force d'âme 3, Présence 2, Thaumaturgie 2.

Lucius
Ventrue, 9e génération. Étreint en 1821.
Attributs : FOR 2, DEX 4, VIG 3, CHA 5, MAN 5, APP 2, PER 5, INT 3, AST 3
Capacités : Vigilance 2, Subterfuge 3, Furtivité 2, Esquive 2.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 2, Humanité 6, Volonté 8.
Disciplines : Auspex 2, Animalisme 3, Domination 3, Force d'âme 3.
Lucius fait partie des Euthanatos, mais ne possède pas (ou plus) de dons magiques.

Yin-Chen
Ventrue, 12e génération.
Attributs : FOR 2, DEX 3, VIG 3, CHA 3, MAN 4, APP 3, PER 1, INT 2, AST 3
Capacités : Bagarre 2, Esquive 2, Mêlée 3, Étiquette 2, Vigilance 2.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 3, Humanité 7, Volonté 7.
Disciplines : Domination 2, Force d'âme 1, Présence 2.

▶ La créature

Attributs : FOR 7, DEX 6, VIG 8, CHA 0, MAN 0, APP 0, PER 2, INT 2, AST 4
Capacités : Bagarre 4, Mêlée 5, Esquive 3, Vigilance 4, Sports 3, Intimidation 4.
Avantages : 2 bras supplémentaires (3 actions/tour), Crocs (dégâts aggravés), Vitesse supranaturelle (6 actions/tour), Taille : 3 mètres, Immunité aux armes à feu, Armure corporelle : 3 pts, Volonté : 8, Niveaux de santé : OK, OK, OK, OK, OK, Légère, Moyenne, Grave, Handicap, Infirmité, Invalidité.

Pour plus de détails, voir *Ascension's Right Hand* pour *Mage*.



L'école du jeu de rôle

Pour des descriptions vivantes

Comment expliquer clairement une situation confuse, comme un combat, ou décrire efficacement une salle d'auberge médiévale ? On peut toujours dessiner un plan et utiliser des figurines. Mais pour les paysages ?, les personnages ? Heureusement, il existe des trucs pour éveiller l'imagination des joueurs et faire souffler le vent de l'épopée sur la table de jeu.

Je décris donc je joue

Le jeu de rôle est un jeu d'imagination, une activité intellectuelle et orale, qui implique que l'on puisse se représenter ce qui n'existe pas. Un des éléments essentiels de cette capacité de représentation est le talent de conteur du meneur de jeu. Pour faire sentir aux joueurs ce que leurs personnages ont sous les yeux, il faut que le MJ leur donne suffisamment d'indications pour qu'ils puissent se faire leur cinéma dans leur tête. Il arrive en effet toujours un moment où l'on ne s'adresse plus aux sens des joueurs (principalement la vue, lorsque l'on dessine un plan ou que l'on utilise des figurines), mais à leur imagination. Il faut alors se jeter à l'eau et décrire.

En fait, on peut dire que les descriptions ont deux raisons d'être. La première c'est de faire comprendre ce qui se passe, la seconde de faire rêver. Si vous, meneur de jeu, ne décrivez rien, les joueurs vont tous imaginer des choses différentes. Untel va être persuadé que la salle d'auberge que vous venez de mentionner est pleine de riches marchands qu'il va pouvoir voler, tel autre va croire qu'il est dans une auberge de deuxième ordre et qu'il va donc pouvoir brailler comme un âne si cela lui chante... Manque de chance, vous imaginiez l'auberge comme un endroit chaleureux et tout simple, tenu par une grand-mère sympathique !

Enfin, le jeu de rôle, bien plus que la belote ou la pétanque, fait appel au rêve et à l'imaginaire. On peut certes se contenter, durant les parties, de descriptions purement informatives :

MJ : « La route mène à un château. »

Joueurs : « Bon... ben, on y va. »

MJ : « OK vous entrez dedans. Y a un garde à l'entrée. »

Joueurs : « On lui demande comment s'appelle le seigneur. »

C'est pourtant dommage de ne pas mieux exploiter les décors, qui en jeu de rôle ne coûtent vraiment pas cher. Et des descriptions un peu plus subtiles peuvent apporter beaucoup.

MJ : « La vieille voie mal pavée débouche dans une vallée. Sur la colline devant vous, se dresse un petit château de pierre blanche. Un étendard flotte au sommet de la plus haute tour, un étendard rouge qui se découpe fièrement sur le bleu du ciel. Le pont-levis est abaissé. »

Joueurs : « Nous entrons dans le château. »

MJ : « Nuance, vous essayez d'entrer. Il y a un garde à la porte. Un gringalet, perdu dans son armure de cuir et largement aussi épais que sa hallebarde. »

Joueurs : « Holà, soldat, qui est le maître de ces lieux ? »

Ce n'est pas grand-chose, mais cela a tout de même une autre allure, non ? En peu de mots, on peut créer une autre ambiance, qui va dynamiser la partie. Dans un jeu comme *Vampire*, lorsque l'on conçoit une campagne il est conseillé de songer d'abord à son ambiance générale, et donc à la façon particulière dont on va décrire certaines choses (par exemple, tous les objets en métal seront piqués de rouille, symbole de la décrépitude de cet univers).

Si vous doutez de l'intérêt des descriptions, livrez-vous, lors de votre prochaine partie, au petit test suivant. La séance n'est pas encore commencée, vos joueurs s'échangent les derniers potins. Prenez un air inspiré, regardez au loin, et commencez : « Vous sentez un goût de sel sur vos lèvres. Le vent qui souffle dans vos cheveux. Et devant vous la mer à perte de vue. » Le silence s'est fait autour de la table, et déjà vous avez captivé vos joueurs. Au cinéma, cela s'appelle un générique d'ouverture (pensez aux *James Bond* par exemple).

En bref, la capacité du meneur de jeu à décrire est ce qui va donner son caractère unique à un scénario de jeu de rôle, c'est ce qui nous fait rêver (comme une scène forte dans un film, un passage épique dans un roman...), ce qui nous fait croire, l'instant d'une partie, que l'on vit par personnage interposé des aventures extraordinaires. Donc, pas de bonne partie de jeu de rôle sans quelques belles descriptions.

Descriptions, mode d'emploi

Comme pour les comédiens, si vous-même ne visualisez pas la situation de façon rigoureuse, ce n'est pas la peine d'essayer de la décrire ou de la faire « passer ». Il faut avoir des images fortes dans la tête pour pouvoir les transmettre clairement, et en parler de façon suffisamment convaincante pour que les joueurs y croient. D'où l'intérêt de la mémoire (choses vues ou vécues). Pensez aux gens que vous connaissez, aux paysages que vous avez vus, aux châteaux que vous avez visités. Vous avez besoin de décrire une jolie fille ? Vous avez sans doute cela dans votre entourage, petite amie ou cousine lointaine. Eh bien, inspirez-vous en !

Il existe un exercice simple, et plutôt amusant, qui vous permettra de développer vos talents de conteur. Lorsque vous voyez quelqu'un, demandez-vous de quelle façon vous pourriez le décrire : de grandes mains, des sourcils broussailleux, des dents bien rangées, un nez très fin ; ou, s'il s'agit d'un bâtiment, de grandes fenêtres pour laisser entrer la lumière, une belle architecture à colombage (les guides touristiques décrivent très bien les vieilles demeures, réutilisez leurs formules et leur vocabulaire), etc. En aiguisant votre sens de l'observation, et en essayant de le mettre en mots, vous développerez vos dons de narration !

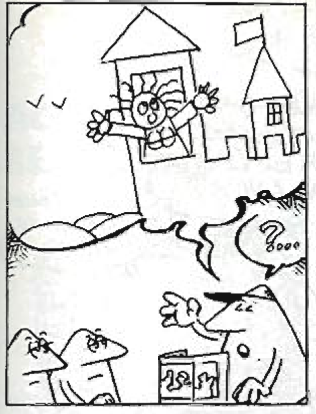
Et si vous ne vous sentez pas d'improviser sur le coup une belle description, préparez un petit texte à lire à voix haute. Vous voyant décrire « officiellement », les joueurs seront aussitôt attentifs et ne vous couperont pas la parole.

Il sentait bon le sable chaud...

Faites intervenir tous les sens : la vue bien sûr, mais aussi l'odorat, le goût, le toucher. Associez les gens à des odeurs, des bruits, des sensations : untel sent mauvais ; tel autre a la respiration sifflante, sans doute est-il malade ; telle jeune femme porte des vêtements soyeux (en lui associant la sensation d'un contact agréable, vous créez une image sensuelle). Il en va de même pour les lieux. En décrivant un endroit, demandez-vous ce qu'il sent ? Quels bruits y a-t-il ? Par exemple le métro parisien, c'est avant tout une odeur électrique, grasse, la foule, des bruits, une certaine lumière. Les cours de vos châteaux vont s'animer d'une vie nouvelle si vous évoquez la blancheur de la pierre, l'odeur de paille et de crottin des écuries, les rires des gardes. Plus vous stimulez l'imagination des joueurs, plus leurs impressions seront fortes, plus leur plaisir sera grand.

Un nain de 1,80 m

Comment décrire un personnage ? Comme il est dit plus haut, inspirez-vous des gens que vous connaissez. Mais il existe quelques pièges à éviter, notamment celui de la surabondance de détails. Si vous entreprenez de décrire entièrement quelqu'un, vous allez non seulement y passer des heures, mais vous allez fatiguer les joueurs, et vous aurez surtout raté votre effet. Car






il est plus efficace de donner quelques traits physiques bien choisis que de tout décrire. Il est plus facile de se souvenir d'Hakim, « un étrange vieillard aux yeux vairon » (de couleurs différentes) que de Ixe, « 1,70 m pour 65 kg, cheveux et yeux bruns, épaules tombantes, pointure 42 ».

Au début du siècle, il existait une science qui prétendait associer traits de caractère et traits physiques : la physiognomonie (elle avait pour bel objectif de permettre de repérer plus facilement les idiots congénitaux, les dépravés, les assassins). Bien que cette « science » n'ait prouvé que les préjugés de ses inventeurs, ses clichés restent en vigueur pour choisir des persos de film de série B. Pourquoi ne pas vous en servir ?

Front dégagé : intelligence, front bas : stupidité, yeux enfoncés : ruse, grandes mains : violence, larges épaules : inspire la confiance, lèvres minces : austérité, lèvres pleines : sensualité, démarche traînante : manque de volonté, démarche souple : sportif, bretteur, gestes lents : sensualité, assurance, gestes vifs : nervosité.

Il suffit dès lors de peu de choses pour décrire un personnage, et marquer l'esprit des joueurs : « Un petit homme s'approche de vous. Il a des yeux perçants, très enfoncés, et des gestes vifs. » Ce n'est pas grand-chose, mais vous avez éveillé l'intérêt des joueurs, qui vont se dire : Hum, méfions-nous, ce type doit traîner dans de drôles de coups... (De fait, il s'agit d'un truand, qui va proposer aux personnages une affaire douteuse)... Et qu'importe sa couleur de cheveux ou d'yeux.

Pensez en termes relatifs ! Décrire un personnage comme faisant 1,82 m et 76 kg est sans intérêt. Comparez plutôt les corpulences des PNJ à celle des PJ. Le personnage rencontré est-il baraqué, ou au contraire très maigre, ou bien de la même taille que les personnages mais en plus enrobé. Il est plus facile de savoir comment réagir face à quelqu'un dont on sait qu'il est tout petit comparé à soi. Si les PJ sont tous des géants, un type comme Conan sera présenté comme un gringalet, et tout Conan qu'il soit, les personnages le verront et le traiteront comme un minable.

En fait, les indications techniques ne valent que si elles relèvent du monstrueux, et ce par rapport à une moyenne humaine : « Le videur du club qui vous conseille de partir fait près de 2,30 m et doit bien peser 160 kg. Un vrai sumotori. » Ou au contraire, vous pouvez décrire un échalas de 2 m pour 45 kg (une morphologie improbable, mais qui évoque bien l'extrême maigreur du personnage).

Mais n'hésitez pas, après, à casser ces clichés. Vous pouvez décrire un type très intelligent comme ayant l'apparence d'un abruti complet, et ainsi surprendre les joueurs.

Le jeu dont vous êtes le tour operator

Tout le monde sait comment est une chaîne de montagnes, mais si vous la comparez aux dents d'une scie, ou à la mâchoire d'un monstre gigantesque, eh bien vos montagnes vont tout de suite être un peu plus inquiétantes. Essayez de trouver des images, des métaphores pour décrire ce qu'observent les personnages. N'hésitez pas à vous inspirer des écrivains ou des poètes que vous aimez.

Un paysage de collines, légèrement boisé, avec une rivière en contrebas peut être décrit et donc perçu très différemment. Ainsi, sous un climat humide et inquiétant : « C'est un paysage de collines ravagées par l'érosion. Elles sont couvertes de futaies sombres, où ne survivent que des arbres au tronc noir et suintant. Par terre, des champignons aux couleurs maladives poussent sur un tapis de feuilles pourries. Une odeur forte d'humus est imprégnée partout, et du ruisseau qui coule en contrebas s'élève un chant, à peine un murmure, le récit de quelques tragédies... » Et hop, voilà un paysage de Nouvelle-Angleterre pour un scénario de *L'appel de Cthulhu*.

Si vous préférez le soleil des Terres du Milieu, allons-y : « C'est un doux paysage de collines, aux futaies lumineuses, aux arbres majestueux à l'écorce d'or. Une odeur de sève et de fleur emplit l'atmosphère, et du ruisseau qui coule en contrebas s'élève un chant, à peine un murmure, comme le rire d'un enfant elfe... »

En définissant un climat, une ambiance, vous faites le choix d'un certain vocabulaire. C'est la cohérence de ce vocabulaire (dans notre premier exemple, tout ce qui a trait à l'humidité, au sombre) qui donne de la force à votre description.

Pensez également aux techniques cinématographiques. Procédez par plans (premier plan, deuxième plan, troisième plan), donnez du mouvement et de la profondeur ! N'allez pas des montagnes lointaines au trou de lapin aux pieds des persos, puis du trou de lapin aux sommets enneigés pour revenir au contrefort, sans oublier le col plus à l'est. Partez de l'endroit où se trouvent les PJ et faites un panoramique (la caméra ne bouge pas, mais elle balaie autour d'elle). « La forêt s'éclaircit, puis disparaît tout à fait, et vous distinguez un paysage de contreforts montagneux, de collines rocheuses où le gris de la pierre alterne avec les verts et bruns de la végétation. En vagues successives, ces collines se font monts puis montagnes, et bien au-delà, à l'horizon, c'est une formidable chaîne de pics enneigés. Percée à l'est par un col. Sans doute celui que vous devez emprunter pour rejoindre Falkouda. » Ici, le premier plan est celui de la forêt, à la lisière de laquelle se tiennent les personnages. Le deuxième plan sont les collines qui se transforment progressivement. Enfin, le troisième et dernier plan, l'horizon, avec les montagnes et les pics. Techniquement, vous avez fait un panoramique sur le paysage avec zoom progressif terminant sur le col.

Une autre technique possible est celle du travelling (le cadre ne change pas, mais la caméra se déplace). Cela fonctionne à merveille pour les descriptions de rues. Vous passez d'un magasin à l'autre, donnant aux joueurs l'impression d'avancer, de circuler à grande vitesse, et vous restituez ainsi la précipitation, l'accumulation des objets et des gens propres aux cités.

Jeux de construction : les descriptions architecturales

Comme toujours, il est plus facile de s'inspirer de ce que l'on connaît. La difficulté essentielle réside dans l'emploi de quelques termes techniques qui vous permettront de varier vos descriptions de monuments. Faites-vous, comme pour les personnages, des fiches de termes techniques. Essayez de trouver des associations entre les formes architecturales et les fonctions des bâtisses que vous décrivez. Les monuments associés au pouvoir sont souvent imposants. Plus le pouvoir est oppressif, totalitaire, militaire, plus ses bâtiments sont grands et opaques (pierre et acier) ; pensez aux architectures fascistes. Au contraire, vous pourrez associer à un mode de gouvernement sage et équilibré des architectures légères, avec beaucoup d'ouvertures, et pourquoi pas des parois de cristal ou autres matériaux transparents.

Des combats homériques

Là, pas de mystère. Lorsque vous simulez un combat, un bon dessin de la situation et quel- ▷





ques figurines sont pratiques, voire indispensables. Mais quelques descriptions en plus vont apporter du rythme, des images fortes, et transformer une passe d'armes en un duel homérique. Pour cela, n'hésitez pas à faire des arrêts sur image, pour faire quelques gros plans : « Ta lame bloque le coup de ton adversaire à quelques centimètres de ton visage. Vous restez, le temps d'un battement de cœur, à vous observer. Tu lis dans son regard la haine et la folie… (Haussez la voix, parlez un peu plus vite). Puis il se dégage, se remet en garde, et t'attaque à nouveau ! » Le combat reprend alors son cours normal, c'est-à-dire technique : jet d'attaque, de défense, etc.

De même, n'hésitez pas à cadrer sur ce qui se passe à côté du combat. Pensez cinéma ! Posez-vous toujours la question : en fonction de la façon dont se déroule le combat, que peuvent voir les personnages ? S'ils ont le dessus, ils peuvent prendre le temps de jeter un coup d'œil circulaire (c'est-à-dire que vous, MJ, prenez le temps d'un coup d'œil pour eux). Pensez par exemple au duel de Cyrano : il balaie son adversaire, et se permet de regarder la façon dont le public réagit. Enchaînez les actions : un personnage se fend et perce le ventre d'un PNJ. L'épée encore dans le corps de l'adversaire, décrivez : « Tu vois l'étonnement, la douleur sur son visage, puis tu entends un bruit, un grand fracas de métal, là, à ta droite. Restol est en difficulté. Que fais-tu ? »

Si vous insérez un combat dans une scène de plus grande ampleur (une bataille navale par exemple), n'hésitez pas à faire ainsi quelques panoramiques. Procédez toujours par plans. Le visage de l'adversaire, premier plan (le sang qui coule sur son front) ; ce qui se passe dans son dos, deuxième plan (quelques hommes qui se battent sur le pont en une mêlée confuse) ; puis un détail au loin, troisième plan (une voile qui s'embrase) ; ce qui permet de faire un panoramique sur l'ensemble de la bataille (tous les vaisseaux sont maintenant engagés, formant une véritable forêt de mâts et partout retentissent les cris des hommes et le bruit des épées). Pensez encore et toujours cinéma. Le MJ doit être comme un reporteur virtuel sur les lieux qu'il décrit. Il doit s'y déplacer mentalement.

Clap de fin

Ne décrivez pas tout. Les rôlistes ont suffisamment d'imagination. Vos silences, tout ce que vous ne direz pas, seront autant de moments où ils pourront délirer. N'essayez jamais, par exemple, de décrire un monstre extraterrestre et innommable : quelques adjectifs suffiront, et les cauchemars de vos joueurs feront le reste.

Les descriptions font respirer la partie. Faites alterner soigneusement les scènes plus poétiques, plus lentes, où vous décrirez ce que voient les personnages, et les scènes où cela bouge, où les joueurs ont la parole, que ce soit dans la réalisation d'actions ou dans les dialogues avec les PNJ.

Au final, n'oubliez pas que le jeu de rôle est fait pour s'amuser, et que cela n'est ni une performance d'acteur, ni un concours d'éloquence. C'est cependant une forme moderne du conte traditionnel : à vous de trouver l'équilibre entre le plaisir ludique et la redécouverte de l'art du conteur.

Antoine Chéret
illustration : Didier Guiserix

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.
AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).
Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.
Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.
D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).
Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.
Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos Épreuves du feu).
GN : Grandeur-nature.
Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).
Grosbill (n. m. et adj.) : joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.
Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.
Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.
JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.
JdS : Jet de sauvegarde (terme AD&D).
JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.
Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).
MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.
Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).
Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50…).
PJ : Personnages Joueurs (les personnages que sont incarnés par les joueurs).
PNJ : Personnages Non Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).
Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.
Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.
Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.
Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.
Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.
Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.
Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.
x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.

Sujets abordés dans les précédents numéros

DESTINATION AVENTURE

Vous n'êtes pas tout seuls !

● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas.
Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

Causer l'arguche des voleurs

Maléfices, Space 1889, Simulacres, Château Falkenstein, Cthulhu 1890, Écryme…
Les jeux ne manquent pas dans lesquels la bourgeoisie bien pensante peut être victime de voleurs de la pire espèce.
Voici un petit lexique d'argot, pour donner vie à quelques spécimens d'« ouvriers ».
Et pourquoi pas détourner certains termes pour *Nightprowler* et autres voleurs méd-fan ?

Abbaye de monte-à-regret : Guillotine, potence, gibet.
Abreuvoir à mouches : Grande plaie.
Affranchir : Corrompre un témoin ou faire d'un honnête homme un voleur.
Affurer : Voler.
Afluer : Tromper.
Alarmiste : Chien de garde.
Aspiquerie : Médisance, calomnie.
Atiger : Torturer.
Atout : Coups, blessures.
Atout (Avoir de l') : Avoir le poing solide.
Attriquer : Faire du recel.
Avaler sa fourchette : Mourir.
Balançoire : Fraude.
Banque (Faire une) : Imaginer une ruse pour duper.
Barboter : Fouiller.
Basourdir : Assommer, tuer.
Bâton creux : Fusil.
Battre morasse : Crier au voleur.
Bayafe : Pistolet.
Beausse : Riche bourgeois.
Bêcher : Accabler d'injures ou de preuves.
Béquiller : Pendre.
Béquilleur : Bourreau
Bettander : Mendier.
Beurrier : Banquier.
Blanchisseur : Avocat.
Blanquette : Argenterie.
Boccard : Lupanar.
Boîte à pandore : Boîte renfermant de la cire molle permettant de prendre des empreintes de clés.
Bonbonnière à filous : Omnibus.
Bouchon : Bourse.
Braser des faffes : Fabriquer des faux papiers.
Briser : Voler avec effraction.
Bruge : Serrurier.
Camouflement : Déguisement.
Canage : Agonie.
Canard sans plumes : Nerf de bœuf.
Carline : La mort.
Carouble : Fausse clé.
Casquer : Être arrêté.
Castuc : Prison.
Castus : Hôpital.
Chaud (Être) : Avoir l'œil aux aguets.
Chevron : Récidive.
Chourin : Couteau.
Cigogne : Préfecture de police.
Cognac : Gendarme.
Cognade : Gendarmerie.
Coquer le poivre : Empoisonner.
Crampe : Évasion.
Crucifix à ressort : Pistolet.
Curieux : Juge d'instruction.
Dab : Bourgeois.
Dabot : Préfet de police.
Décarrer de belle : Mise en liberté à la suite d'un non-lieu.



EXERCICE DE STYLE

« — Dis donc, tu connais Julot ?
— Julot ? j'pense bien, on a été fanandel pendant assez longtemps ! Il sait lire, c'est sûr !
— Ben il a été casqué par les grippes-jésus pour une affaire de fièvre cérébrale et comme il est chevronné, le curieux veut lui faire fréquenter l'abbaye de monte-à-regret… Mais t'inquiète, sa marque de cé lui prépare déjà sa crampe… »

Traduction

« — Dis donc, tu connais Julot ?
— Julot ? Je pense bien, on a été complices pendant assez longtemps ! C'est un vrai pro !
— Ben il a été arrêté par les gendarmes pour une affaire de meurtre, et comme c'est un récidiviste, le juge d'instruction veut le conduire à l'échafaud… Mais t'inquiète, sa femme prépare déjà son évasion… »

Dévider à l'estorgue : Mentir.
Dragueur : Escamoteur.
Ébattre dans la ligne : Voler dans la foule.
Emballer : Arrêter.
Enflacque (Être) : Être condamné.
En traverse à perte de vue : Aux travaux forcés à perpétuité.
Escarpe : Assassin.
Escarpe sezigue : Suicide.
Escrache : Faux papiers.
Estrangouiller : Étrangler.
Fanandel : Associé.
Faucher dans le pont : Tomber dans un piège.
Fièvre cérébrale : Accusé d'un crime conduisant à la peine de mort (meurtre…)
Fiquer : Poignarder.
Flambe : Épée.
Flingue à dard : sergent de ville.
Fourgat : Receleur.
Frimousser : Tricher aux cartes.
Gaffe (la) : Le guet.
Gerbement : Jugement.
Goupiner les poivriers : Voler les gens ivres.
Grippe-Jésus : Gendarme.
Grive : Soldat.
Homme de lettres : Faussaire.
Lentille : Personne du peuple.
Lézard : Camarade sur lequel on ne peut pas compter.
Ligottante : Corde.
Lingriot : Petit couteau, canif.
Macaron : Traître, dénonciateur.
Maladie (Être en) : Être emprisonné.
Maltouse : Contrebande.
Maltousier : Contrebandier.
Marque de cé : Épouse légitime d'un voleur.
Marque franche : Maîtresse d'un voleur.
Monter sur la table : Se démasquer.
Os (Avoir de l') : Avoir de l'argent.
Ouvrier : Voleur.
Patraque : Patrouille.
Pesciller perpète : Prison à perpétuité.
Péter : Se plaindre à la justice.
Pharos : Ministre, général, préfet.
Ployant : Porteleuille.
Pontes de l'af : Association de malfaiteurs, bande.
Pré : Bagne.
Prendre un rat par la queue : Couper une bourse.
Profonde : Cave.
Purgation : Plaidoyer.
Rebiffe : Vengeance.
Raille : Espion.
Redoublement de fièvre : Charge venant s'ajouter aux autres accusations.
Remoucher : Regarder.
Résurrection : Prison de femmes.
Rincer : Frapper, dévaliser.
Roue : Juge d'instruction.
Roulement de tambour : Aboiement d'un chien.
Sabler : Étourdir.
Savoir lire : Être un voleur expérimenté.
Serpe : Couteau.
Soufflant : Arme à feu.
Tabac (Se donner du) : Se battre.
Tirer une dent : Soutirer de l'argent par ruse.
Tournante : Clé.
Vacquerie (Aller en) : Sortir pour voler.
Valser : se sauver.
Zig : Ami, camarade.

Philippe Rat
Illustration : Éric Puech

D'après « L'argot des voleurs », d'Émile Colombey, aux éditions Nigel Gauvin Éditeur. Voir l'inspi-universalis (p.102) pour plus de détails.

Mad Mage

Au-delà du Tome of Magic

" INTERDIT AUX MENEURS DE JEU "

Vous en avez ras-la-(fire)ball de vos sortilèges dépassés ? Marre de subir le joug de barbares mongoliens survitaminés ? Vous rêvez d'être Gandalf, Docteur Strange et Elminster à la fois ? Alors magos, sortez vos livres de sorts, car cette rubrique est pour vous ! Foncez sur la route des arcanes, et découvrez de nouveaux sorts, de nouvelles façons de jouer... et les astuces inédites de Mage Gayveur !



« GOOoong. GOoong. Aré ! Aré Mishna ! GOOoong.
— Gwô !!!???
— Paix et harmonie sur toi, brother. GOOoong.
— Mais que fais-tu tout nu dans la neige, assis en tailleur, à taper sur cette casserole ?
— GOOoong. Le Grand Mâhatmage m'est apparu, il m'a montré la Voie et j'attends Mishna. GOOong. AAArrrééé !
— Pardon ?!
— GOOoong. Il a laissé un message pour toi. Aré, Mishna ! GOOoong.
— Le Grand Mâhatmage ? Un message ? Voyons cela : "Cher vieux Millord, voici le rapport que tu m'as demandé sur les fantaisies transuniverselles de la magie. Tu y trouveras quelques conseils utiles, ainsi qu'une dizaine de sortilèges de mon cru. Amitiés, Elminster. PS : Comme tu as pu le constater, je n'ai pas résisté à la tentation de taquiner un peu ton disciple. Néanmoins ne l'interromps pas, il est en train de lancer sans le savoir le sort très spécial que tu m'as commandé. Au huitième Aré, Mishna apparaîtra". »

Où la magie crève l'écran

Votre mage n'étonne plus personne en jetant ses sorts vite fait entre deux coups de dés ? Votre Cône de Froid laisse vos compagnons de glace ? Ré-a-gis-sez ! Jouez la magie de façon originale, et en deux coups de cuiller à pot, les effets spéciaux de votre mago feront de vous le Spielberg de la partie !

- Tout d'abord, évitez de nommer le sort que vous allez lancer, décrivez plutôt sa préparation. Ex : Au lieu de dire « Je lance une Boule de Feu », votre personnage peut réunir ses mains et en faire jaillir une flamme, qui grandit, grandit...
- Inventez une « signature » à votre magicien, surtout si c'est un spécialiste. Un même phénomène physique peut accompagner toutes ses incantations (ex : apparition de runes, odeur d'ozone ou flétrissement de la végétation alentour). Cela constituera sa marque et renforcera l'effet spectaculaire des sorts. N'hésitez pas à jeter un œil dans les suppléments *Dark Sun*, tout à fait remarquables à ce sujet.
- Personnalisez votre façon de lancer les sorts. Mettez en scène la concentration du magicien et la préparation des ingrédients, en décrivant succinctement les gestes et les composants. Au besoin, modifiez les composants officiels du *Manuel des Joueurs*. Ex : Imaginez un enchanteur lançant L'Irrésistible Rire de Tasha en jetant des poignées de confettis tout en racontant une histoire drôle !
- Décrivez l'effet de vos sorts d'une manière personnelle. Vos Projectiles magiques peuvent prendre la forme d'un trait d'énergie ou d'un gros frelon ; votre sort de Lumière peut avoir une couleur dorée, bleuâtre ou tamisée ; Augure peut être matérialisé par l'apparition sur un mur d'un visage de pierre qui s'anime ; un Cercle de Protection peut être représenté par de minuscules farfadets immatériels faisant la ronde autour du magicien.
- Pour vous aider à mettre en scène les effets d'un sort, pensez aux cinq sens : apparitions et jeux de lumières, sons variés, odeurs spécifiques, impressions gustatives ou sensitives déclenchées chez les spectateurs. Vous surprendrez tout le monde, meneur de jeu compris ! Et ce dernier pourrait bien vous imiter : pour une Résistance à la Magie, il peut décrire un halo contre lequel les sorts viennent s'anéantir dans un crépitement d'étincelles ; de même pour Dissipation de la Magie : un sceau immatériel peut apparaître et se fendiller, avant d'exploser en milliers d'éclats multicolores.
- Enfin, n'économisez pas vos sorts. Un mage préfère allumer sa cheminée avec un Tour mineur plutôt que d'employer une vulgaire torche. Et n'oubliez pas ces adages : « Point d'échelle tu utiliseras. Lévitation tu invoqueras » ; ou encore, « Pour remplir ton panier, économise tes deniers, utilise Conjuration du Dîner ».
- Ultimes conseils : Veillez à ce que vos effets spéciaux ne modifient pas le sort lui-même ; soyez inventifs en cours de partie... mais ne piétinez pas les fragiles plates-bandes de votre MJ. Après tout, vous ne voudriez pas que votre personnage soit désintégré en une splendide pluie de petites particules chatoyantes...

« GOoong. GOoong. Aré Mishna. AAArrrééé ! GOoong. »

Où l'on apprend de nouveaux sorts

Voici pour vous, lecteurs préférés, la liste des meilleurs sortilèges pour *Advanced Gwô & Millord* ©TM dénichés par nos encyclopédistes. Certains sont puissants, on vous aura prévenus ! Que votre MJ ne vienne pas pleurer ensuite si vous traversez son beau Donjon-de-la-Terreur-qui-Tue en sifflotant « Aux Champs-Élysées... ».

Abréviations : P (Portée), VSM (Éléments), D (Durée), rd (Round), Nv (Niveau), T (Temps d'incantation), Z (Zone d'effet), JdS (Jet de Sauvegarde), MdJ (Manuel des Joueurs).





Tours mineurs

(toutes écoles, Nv 1). P : 3 m, VS, D : 1 rd, T : 1, Z : cible, JdS : annule. « Le puissant magicien qui conjure un dragon pour terrasser un homme est un grand fanfaron. Car l'habile magicien, d'un petit Tour mineur, sait tromper un dragon, et le vaincre sans heurt. » Cet adage résume bien la philosophie des Tours mineurs (*MdJ* p. 154) : des sorts rapides, faciles à inventer et qui peuvent rapporter gros. Quelques exemples... « Bheurk » crée un goût désagréable dans la gorge de votre ennemi : bluffez en prétendant que vous l'avez empoisonné, et il vous vendra son âme pour un contre-poison. « Booh » transforme votre visage pendant 1 minute : le temps de devenir un horrible vampire ou le capitaine des gardes. « Bzzz » provoque une piqûre de guêpe : pas de perte de PV, mais suffisamment violent pour déconcentrer un sorcier et lui faire rater son incantation s'il rate son JdS. « Hehop » transforme un petit objet en un autre pendant 1 minute : faites ainsi disparaître un gros diamant ou les clefs de votre prison. « Glooom » crée un faible halo crépitant autour de vous : à l'aide d'un second Tour, faites griller un insecte qui passe à votre portée. . et plus personne n'osera vous approcher !



Sphère de Scylla

(Conjuration, Nv 6). P : 10 m, VSM, D : 1 rd/nv, T : 6, Z : spéciale, JdS : variable. Flottant dans les airs, cette sphère métallique de 1,50 m de diamètre est hérissée de tranchoirs articulés. Elle protège son créateur en hachant menu toute créature désignée par celui-ci, dans un rayon de 10 mètres. On raconte qu'elle aurait été inventée par un mage manquant singulièrement de charisme, afin d'imposer le respect. Une manière de « couper court » à toute discussion, en quelque sorte (l'expression « tomber de charisme en Scylla » fut d'ailleurs inventée peu après). Ses caractéristiques sont : CA : 0, DV : 1/2 par niveau du mage, Vit : 18", TAC0 : idem à un guerrier de niveau égal à la moitié de celui du mage. A chaque round, la sphère attaque de façon aléatoire. Jetez un d100 : 01-05 : Pointe d'acier télescopique (1d10PV, empalement sur 19-20 avec dégâts x4), 06-35 : Hache tournoyante (2d8PV), 36-65 : Pluie de flèches (3d6PV), 66-95 : Fléau tournoyant (4d4PV), 96-00 : Lame d'Acuité (2d8PV, tranche sur 19-20). A moins d'être détruite, la sphère dure 1 rd/nv puis disparaît. Le composant matériel est une boule de platine.



Dards d'Obsidienne

(Invocation, Nv 2). P : 20 m, S, D : instantanée, T : 1, Z : rayon de 100 m, JdS : aucun. Vous en avez assez d'être nargué par les défenses magiques de vos adversaires ? Invoquez donc les Dards d'Obsidienne... A l'aide de ce sort, le mage fait apparaître une volée de dards venant frapper la ou les cibles de son choix (1 dard pour 3 niveaux du mage). Leur TAC0 est égal à celui d'un guerrier de même niveau que l'invocateur, et ils infligent 1d6PV chacun. Étant des projectiles ordinaires, ils traversent : Globe d'Invulnérabilité, Coquille anti-magie, Résistance à la Magie, etc. Ils sont arrêtés par une Peau de Pierre, mais blessent néanmoins les créatures invulnérables aux armes ordinaires. Ils disparaissent sitôt leur cible atteinte, qu'ils l'aient blessée ou non.



Encyclopédie transuniverselle

(Conjuration, Nv 3). P : 0, VS, D : 10 rd, T : 9, Z : l'invocateur, JdS : aucun. Vous cherchez un plan de Laelith ou la recette de la tarte aux ziouglouzes ? Pas de panique, l'Encyclopédie transuniverselle est là ! Ce sort permet d'obtenir des renseignements généraux sur un sujet précis, comme si l'on consultait un sage ou les livres d'une bonne bibliothèque. Il suffit de poser une question, et le gigantesque grimoire de l'Encyclopédie apparaît ouvert à la bonne page. Le grimoire a 5 % de chance par niveau du jeteur de sort de fournir une réponse au problème posé (information facile ou difficile : +/-10%, très facile ou très difficile : +/- 30 %, chance maximale : 90 %). Un succès indique que l'on obtient des renseignements écrits par Millord : ils sont plus ou moins vagues, à la discrétion du MJ, mais exacts. En cas d'échec, le MJ jette un d100 : 01-50 % : pas de réponse, 51-90 % : inepties sans importance recopiées par Gwõ, 91-00 % : faux renseignements induisant gravement en erreur. Le grimoire ne peut être consulté qu'une seule fois par personne sur un sujet donné, et disparaît au bout de 10 minutes.



Zizanie !

(Conjuration, Nv 3). P : 50 m, VS, D : 2 rd/nv, T : 1, Z : spéciale, JdS : aucun. Voici un petit sort idéal pour animer une réunion ennuyeuse : il permet de conjurer un Esprit-Follet (*Bestiaire* p. 91) qui, sur ordre du mage, utilisera tous ses talents pour monter les membres d'un groupe les uns contre les autres. Il murmure à leur oreille, leur mord les mollets, etc., jusqu'à provoquer une bagarre générale. Ce sort fonctionne de manière optimale sur un groupe de Grosbills. A noter : l'Esprit-Follet décide seul de la manière dont il s'y prend, et n'ira pas jusqu'à se sacrifier. Il n'accomplira pas d'autre tâche pour le mage, et peut être dissipé comme tout monstre conjuré (*cf. MdJ* p. 166).



Analyseur de Sorts

(Divination, Nv 3). P : 100 m, VS, D : 1 rd/nv, T : 3, Z : 100 m de rayon, JdS : aucun. Ne vous laissez plus surprendre par l'adversaire ! Grâce à l'Analyseur, il vous suffit de voir un sorcier incanter pour savoir aussitôt quel sort il s'apprête à lancer... et déjà préparer votre riposte. Les chances d'identifier un sortilège sont de 10 % par niveau du mage (90 % maximum). Ce dernier ne peut identifier que des sorts accessibles à son niveau, ou moins. L'Analyseur ne fonctionne pas avec la magie des prêtres.



Contresort parfait

(Abjuration, Nv 4). P : 0, V, D : 1 rd, T : 1, Z : l'invocateur, JdS : aucun. En jetant ce Contresort, le mage dissipe automatiquement le prochain sortilège qui le frappera directement au cours du même round de combat. Ex : Voyant l'abominable Chras préparer un sort d'Emprisonnement, Pit le Rusé lance un rapide Contresort parfait... et dissipe l'Emprisonnement juste avant de se faire toucher ! Notez que, si Chras avait vilement choisi de lancer une Boule de Feu, ou des Dards d'Obsidienne « non magiques », le Contresort aurait été inefficace et Pit totalement éradiqué ! Le Contresort disparaît à la fin du round s'il n'a pas été utilisé.

▷

Lame de Foudre



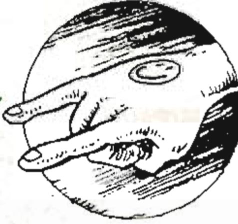
(Invocation, Nv 6). P : Toucher, VSM, D : spécial, T : 6, Z : épée touchée, JdS : 1/2. L'affrontement final approche et vos alliés semblent un peu faiblards ? Qu'à cela ne tienne, appliquez donc une Lame de Foudre sur leurs épées ! Grâce à ce sortilège, une épée ordinaire devient +1/+1 (cumulable avec d'autres bonus) et sa lame se met à crépiter de formidables éclairs bleutés tandis qu'elle est investie par la toute puissance de la foudre ! La totalité de cette énergie est déchargée sur le premier adversaire blessé : en plus des dégâts de l'arme, il est foudroyé et perd 1d6PV par niveau du mage. La lame de foudre s'estompe après 10 rounds si elle n'a pas été déchargée.

Zombis clones



(Nécromancie, Nv 6). P : 0, VSM, D : 2 rd/nv, T : 4, Z : spéciale, JdS : aucun. Grâce à ce sortilège, le mage fait apparaître 1d4 Zombis (*Bestiaire* p. 303), n'ayant aucune dégradation physique, et avec l'apparence exacte du mage vivant (sans son équipement, bien sûr). A tout autre point de vue, les Zombis sont similaires à ceux obtenus par Animation des Morts (*MdJ* p. 183). Ils tombent en poussière s'ils sont tués, ou au plus tard quand le sort expire.

Porte-malheur



(Abjuration, Nv 1). P : 50 m, V, D : 1 jour/nv, T : 2, Z : 1 victime, JdS : annule. Sorts favoris des lutins, les Porte-malheur sont des malédictions mineures qui compliquent à loisir la vie de vos victimes. Elles existent en de nombreuses variantes, citons : Éternelle Pilosité galopante (entraîne une croissance accélérée de tous les poils), Intolérable Effluve trollesque, Ineffable Popularité canine (la victime provoque les aboiements de tous les chiens rencontrés), Verte Lueur (rend la cible irrémédiablement phosphorescente), etc. En terme de jeu, Porte-malheur inflige un malus de -1 à une caractéristique (Charisme, JdS, TAC0...), jugée appropriée par le MJ en fonction de la malédiction choisie. Ce sort est dissipé par une Délivrance de la Malédiction.

Les bons tuyaux de Mage Gayveur

Salut les apprentis ! Aujourd'hui, je vais vous apprendre à séduire un troupeau d'orques femelles en un clin d'œil, armé seulement d'une chausse usagée et d'un pain de campagn... Comment ça, c'est le thème de la semaine prochaine ? Bon, je reprends... Ah !, cette semaine vous êtes gâtés : les combinaisons de sorts ! Pas de panique, c'est pas sorcier :

- **Tout d'abord, les bases... Vous vous baladez dans les couloirs d'un donjon humide et là, vous entendez un méchant mago en train d'invoquer. Et hop, ni une ni deux, vous balancez un Analyseur de sort suivi d'un Contresort parfait. Comme ça, vous évitez sans effort sa prochaine attaque et vous avez tout le temps de l'éradiquer. C'est pas très sport, mais à vous l'trésor !**
- **Un autre petit truc sympathique consiste à commencer par pétrifier votre adversaire avec Chair en Pierre puis à le liquéfier un brin avec Pierre en Boue. Bien malin celui qui le reconstituera lorsque vous vous serez débarrassés de ses restes gluants dans le premier point d'eau venu.**
- **A présent, une petite merveille pour les adeptes du chaud et froid : alternez une Boule de Feu et un Cône de Froid dans l'ordre que vous voulez. Si la perte globale est égale à 50 % ou plus des PV de la cible, celle-ci doit alors réussir un choc métabolique pour ne pas mourir à cause de la différence de température.**
- **Plus subtil ! Vous n'avez qu'un seul sort Éclair et vous voulez vous débarrasser d'une horde de trolls ? Rien de plus simple : inondez le sol avec n'importe quel sort produisant de l'eau et lancez votre Éclair par terre : tous ceux qui ont les pieds mouillés seront foudroyés (même aire d'effet que Boule de Feu).**
- **Pour ceux qui veulent combattre en toute sûreté : un petit Globe d'Invulnérabilité et une Peau de pierre ; ça s'appelle mettre « ceinture et bretelles » et ça permet de faire une pause café au cours d'un affrontement.**
- **Enfin, pour les curieux, rien de tel que de passer par la serrure d'un coffre en Forme ectoplasmique pour visiter l'intérieur sans déclencher de piège.**
- **Et pour finir, cambriolez sans effraction grâce à une petite combinaison, complexe mais efficace : réduisez votre taille (inverse d'Agrandissement), pénétrez ensuite dans le coffre/boîte/coffret grâce au sort Forme ectoplasmique. Une fois dedans interrompez-le, et profitez de votre taille minuscule pour prendre ce qui vous intéresse. Lancez ensuite une seconde Forme ectoplasmique, et vous n'avez plus qu'à sortir avec les trésors devenus immatériels à votre contact !**

Voilà, c'était les petits trucs du Mage Gayveur. Salut les apprentis !

Concours permanent

Écrivez dans Casus Belli !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie ! Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères * pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement d'un an à Casus Belli.

- *G&M 92* : Spécial familiers ! En raison des grèves du mois de décembre, ce thème prévu pour le n° 91 a été décalé. Les envois sont clos.
- *G&M 94* : Gadgets médiévaux ! Arbalète à répétition, griffes d'escalade, pièges à voleur ou armures escamotables : démontrez qu'on peut être performant avec toutes sortes d'équipements sans utiliser d'objet magique ! (Pour *Warhammer* ou *AD&D*).
- *G&M 96* : Spécial grande bouffe ! Les cuisiniers fous, chasseurs excentriques, gibiers bizarres et recettes pittoresques sont à l'honneur. Imaginez des lieux, gens, plats ou anecdotes qui parlent de nourriture (pour n'importe quel jeu de rôle).

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : vos envois doivent nous parvenir avant le 25 mars pour le numéro 94, et avant le 24 mai pour le 96.

* NDLR : Ce nombre comprend les signes de ponctuation et les espaces entre les mots.

« GOOoong.
GOOoong.
Aré Mishna.
AAArrré.
Regardez, Maître Millord, regardez ! Ça y est, IL apparaît. MISHNA EST LA ! Je peux voir ses cheveux longs, ses cils, sa poitri... Mais... mais c'est une FEMME !

— Évidemment, mon bon Gwô, comme toutes les Midinettes pour Initiation Sensuelle Haut de gamme Naturelle et Agréable...

— GOOoong. GOOoong.

— Et inutile de frapper ce pauvre mur avec ta grosse tête, ce sort ne fonctionne qu'une seule fois ! »

Christophe Debien
& Patrick Bousquet
illustration : Thierry Ségur

Necromunda



Les figurines de la photo de droite sont peintes par Croc lui-même !

Necromunda simule les combats acharnés que se livrent des gangs surarmés dans les sous-sols d'une cité-ruche. Regroupant les règles de simulation de *Warhammer 40K* et les règles d'expérience de la toute dernière mouture de *Blood Bowl*, le nouveau jeu de Games Workshop parvient à rendre crédible un thème légèrement limité.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Que pour une fois, il y ait de quoi jouer tout de suite, sans dépense supplémentaire.

On regrette

Que les caractéristiques des personnages ne soient pas plus différenciées d'une Maison à l'autre ; l'aspect jeu de campagne qui du coup diminue l'intérêt de la partie d'un soir.

Background

Les cités-ruches de *Warhammer 40K* sont de titanesques villes en forme de termitières. Elles font généralement plusieurs kilomètres de haut et abritent des millions de personnes. Plus on habite haut, plus on est riche (les plus fortunés parviennent même à apercevoir le soleil). Malheureusement pour eux, les personnages que vous allez diriger habitent les niveaux les plus bas, quelquefois même carrément en sous-sol. Ce monde souterrain est composé de bâtiments en ruine, de lacs d'acide, de niveaux effondrés et de secteurs totalement abandonnés. L'atmosphère qui y règne est à mi-chemin entre la Terre maudite et les quartiers les plus pauvres de Megacity One. Cette comparaison n'est pas fortuite, car il est indéniable que l'univers du plus grand juge que la terre ait jamais porté a marqué l'esprit des auteurs. Et c'est tant mieux ! Pour les moins cultivés d'entre vous, les quelques minutes de « guerre des blocs » de *Judge Dredd*, le film, représentent tout à fait le genre de conflits auxquels vous serez confrontés. Les fanatiques de Dredd pourront certainement utiliser les règles de *Necromunda* pour simuler une guerre des blocs très réaliste (en imaginant que votre salle de séjour puisse accueillir des immeubles de plusieurs centaines d'étages de haut).

Mauvaises rencontres

Le jeu présente six Maisons des bas-fonds de la cité-ruche. C'est parmi elles que vous devrez choisir l'affiliation de votre gang de personnages. Décrivons-les brièvement.

- **Les Goliath**. Vêtus de cuir moulant et coiffés à l'iroquoise, les Goliath sont les grosses brutes du jeu. Ils sont violents, musclés comme des champions de body-building, et partagent certainement les mêmes habitudes sexuelles que certains charmants mammifères marins*.
- **Les Orlock**. Ce sont les bons-à-tout-faire du jeu. Pas réellement bons, et pas vraiment mauvais non plus, les Orlock sont certainement le gang le moins agréable à jouer.
- **Les Delaque**. Rasés comme Yul Brynner et portant des lunettes à amplificateur de lumière, ces « hommes-taupes » semblent tout droit sortis de la *Cité des enfants perdus*. A la fois originaux et redoutables, les Delaque tiennent leur place.
- **Les Van Saar**. Experts en technologie et en armes à distance, les Van Saar sont certainement le gang le plus puissant du jeu. Leur look, à mi-chemin entre l'eldar moyen et le Fremen (de *Dune*), n'est pas vraiment réussi.
- **Les Cawdor**. Adepte du visage masqué, les Cawdor sont à la fois une Maison et une secte fanatique. Ceux qui sont équipés d'armes lourdes arborent des cagoules de bourreau, ce qui est du plus bel effet !
- **Les Escher**. Gang entièrement composé de femmes, les Escher n'ont rien à envier à leurs frères d'armes. Dreadlocks, pantalons moulants et peintures de guerre en font un groupe visuellement très attirant. Côté compétences, c'est déjà moins bon.

La boîte de base contient de quoi monter un gang Orlock et un gang Goliath.

Le matos

Comme à son habitude, Games Workshop nous offre un jeu avec plein de morceaux de carton dedans, qui devraient passionner les plus bricoleurs d'entre vous. Mais pour les autres, monter les bâtiments en 3D ne sera même pas compliqué. Du bon boulot. Comme quoi, côté travaux manuels, GW n'a plus rien à prouver à qui que ce soit. Plus étonnant, les deux livrets de règles semblent contenir tout le nécessaire pour jouer. Comment ? Même plus besoin d'attendre le premier supplément, comme pour *Blood Bowl* ! Non, tout est là. Ce qui ne vous empêchera pas d'acheter le supplément déjà annoncé : *Outlander*.

Détail du pas de danse

● **Mouvement**. Durant cette phase, le joueur dont c'est le tour déplace ses figurines. Certaines peuvent charger ou courir, d'autres peuvent se cacher ou se mettre en position de tir, d'autres encore sprinter, sauter au-dessus de précipices ou par-dessus leurs adversaires (s'ils possèdent les compétences nécessaires).
● **Tir**. Durant cette phase, le joueur dont c'est le tour peut faire feu avec chacune de ses figurines. Les attaques sont résolues l'une après l'autre, et c'est certainement le plus sûr moyen de mettre à mal le gang adverse.
● **Corps à corps**. Tous les adversaires au contact se battent (même ceux dont ce n'est pas le tour). Le corps à corps est un passe-temps violent et mortel. Difficile à réaliser dans une aire de jeu qui ressemble plus à un stand de ball-trap qu'à une arène, le corps à corps est cependant suffisamment utile pour que certains gangs choisissent d'en faire une spécialité.
● **Divers**. Durant cette phase, les personnages au tapis peuvent tenter de se relever (ou de terminer dans un sac à viande), et ceux qui ont été choqués (ou démoralisés) peuvent tenter de reprendre leurs esprits.

Règles comparées

Plutôt que de décrire un système de jeu déjà moult fois utilisé (surtout dans *Warhammer* et *Warhammer 40K*), je me bornerai à expliquer les différences entre ce système et celui de *Necromunda*.

Les escouades

Un gang étant composé d'un nombre de personnages compris entre sept et quinze (quelquefois plus), il est évident que toutes les règles concernant la cohérence des escouades ne sont pas prises en compte : chaque personnage fait ce qu'il veut où il veut, même si cela signifie s'éloigner de plusieurs dizaines de mètres de ses compagnons. Cela permet un jeu plus fluide et beaucoup plus chaotique.

Le moral

Les personnages de *Necromunda* sont à la fois plus courageux et plus trouillards que les guerriers de *Warhammer 40K*. D'un côté, ce sont des durs à cuire, et il leur en faudra beaucoup pour flancher devant la dépouille encore fumante de leurs copains. Un ganger, ça en a ! De l'autre, quand c'est le chef qui décide de plier les gaules, c'est tout le gang qui se barre aussi sec. En termes de jeu, cela signifie que vos hommes seront aptes à agir quoi qu'il puisse leur arriver, mais que lorsque les pertes seront trop nombreuses, votre bande fuira et la partie sera perdue.

Les blessures

Dans *Warhammer 40K*, les combats sont mortels. Trop, pour un jeu tel que *Necromunda*, où les personnages sont censés monter de niveau et acquérir moult compétences spéciales. Aussi, lorsqu'un personnage est censé être mort (généralement lorsqu'il a encaissé une blessure), il peut encore se traîner pour se mettre à couvert, se relever en continuant à pisser le sang ou, plus rarement, tomber dans les vapes et être éliminé. Mais même lorsqu'un personnage est éliminé, une table très complète de séquelles permet de savoir ce qui lui est réellement arrivé (il peut mourir, mais aussi perdre un membre, être prisonnier ou devenir tellement laid qu'il fait peur à l'ennemi). Tout cela permet de créer des affrontements violents, mais dont les protagonistes peuvent relativement facilement revenir pour remettre ça le lendemain. Notons aussi une règle sympathique : tout personnage touché lors d'une attaque, mais qui n'est pas blessé, passe tout de même son tour suivant à plat ventre, à mordre la poussière. Courageux oui, mais pas idiot.

Les munitions

L'équipement martial (les armes) des personnages n'est autre que celui utilisé par tous les soldats du monde de *Warhammer 40K*. Malheureusement pour eux, à force de bricoler le matériel, et surtout à cause d'une sale manie qui consiste à fabriquer les munitions soi-même, les armes de *Necromunda* ont une fâcheuse tendance à s'enrayer (quand ce n'est pas à péter à la tronche de leur utilisateur). Pour certaines, cela frise les 16 % par tir. Autant dire qu'il est toujours bien sympathique de se garder pour le dessert une hache ou une masse d'arme, histoire de pouvoir continuer à frapper lorsque tous les pétards sont en rade.

Le jeu en campagne

Jouer à *Necromunda* une fois de temps en temps est amusant, mais le jeu ne prend toute sa dimension que lorsqu'il est joué en campagne. Voir ses personnages s'améliorer est réellement passionnant, d'autant que les règles d'expérience sont relativement évoluées (plus que celles de *Blood Bowl*). Chaque scénario (sept au total) offre des gains d'expérience différents, et lorsque le personnage atteint un seuil donné, il gagne un avantage : soit la majoration d'une de ces caractéristiques, soit une compétence supplémentaire. Réellement originaux, ces talents offrent de multiples possibilités. À côté des compétences de médecin, d'inventeur ou d'expert en évasion, on trouve aussi des talents plus violents comme le coup de boule ou le lancer d'adversaire du haut d'un immeuble. Notons au passage que certains de ces avantages sont un rien puissant, et qu'il est possible qu'ils déséquilibrent le jeu (à vrai dire, ne jouant que depuis quelques semaines, je ne peux pas affirmer que telle ou telle compétence soit équilibrée).
Côté matos, le jeu propose bien évidemment la possibilité de s'offrir des armes ou des accessoires toujours plus puissants. Précisons que chaque pièce d'équipement est soit commune, soit rare (dans chaque paquet on trouve six communes et trois r…, excusez-moi je m'égare !). Le matos commun peut être acheté à tout moment. Pour le rare, vous devrez attendre qu'un marchand ambulant vous le propose. Ainsi, même en cassant sa tirelire, votre leader n'obtiendra peut-être jamais le gantelet énergétique dont il rêve. Vous obtenez les crédits si précieux à l'achat du matos en exploitant les territoires que vous contrôlez (qui a parlé de racket ?). Vous pouvez même voler des territoires à vos adversaires. Certains territoires accordent quelques petits pouvoirs qui affectent directement le combat (les tunnels per-



mettent, par exemple, de placer vos personnages derrière les lignes ennemies).
L'argent peut aussi servir à engager des mercenaires : des hors-la-loi sans foi ni loi, des chasseurs de primes ou des indigènes ratskins qui connaissent les bas-fonds comme leurs poches.

Bons points

Necromunda est une grande réussite, qui permet à plusieurs joueurs de passer de très bons moments et ce, c'est assez rare chez Games Workshop pour être précisé, sans débourser des sommes folles. Il suffit d'une boîte de jeu pour tout le monde et d'un gang de huit à dix figurines par personne. Ce n'est vraiment pas la ruine. L'expérience des personnages et la variété des scénarios permettent des confrontations très variées, et il se passe toujours quelque chose d'imprévu. Peut-être pas aussi facile d'accès que *Blood Bowl*, *Necromunda* a de quoi faire bien des heureux.

Zéro défaut ?

Tout de même pas. Mon principal regret est que les types de gangs ne soient pas suffisamment différenciés. Ainsi les Goliath, qui sont supposés être plus forts que les autres, ont les mêmes caractéristiques que ces minus de Orlock. Même du côté compétences (là où la différence est censée être la plus flagrante), il n'est pas évident que votre gang soit si balaise que cela. C'est regrettable. On aurait aimé disposer d'une table d'expérience par Maison (ce qui aurait peut-être entraîné un certain déséquilibre, il est vrai).
D'autre part, j'aurai aimé avoir des règles permettant de jouer à plusieurs (et principalement à trois). De ce côté, pas de souci, puisque vous trouverez sur la page suivante une proposition pour adapter les scénarios de la boîte au jeu à trois personnes (et donc trois gangs). Eh oui, *Casus Belli* ne fait pas les choses à moitié : il trouve les pannes et, pour le même prix, il répare !

Croc

** La famille des pinnipèdes est improprement concernée dans cette histoire de mœurs. L'expression fait référence à un terme de marine et à une voile qui prend le vent par l'arrière.*

▷



FICHE TECHNIQUE

Necromunda **est un jeu avec figurines édité en français par Games Workshop.**
Matériel : 24 figurines en plastique (12 Orlock et 12 Goliath), un livre de règles (80 p.), le Codex Necromundis (88 p.), des décors en carton, des cloisons en plastique, divers pions, gabarits et règles de portée, 7 dés, 2 aides de jeu, un guide de peinture.
Note : Citadel propose des figurines en plomb pour toutes les Maisons du jeu.
Nombre de joueurs : 2 ou plus.
Prix : environ 390 F.

A trois, c'est mieux !

Les scénarios proposés dans *Necromunda* sont prévus pour deux joueurs. Mais une façon d'ajouter du punch à la bagarre est d'inviter un troisième larron. Voici des propositions pour jouer différemment cinq des sept scénarios de la boîte. Dans le texte qui suit, est appelé gang A celui qui possède la plus grande valeur, gang B celui qui possède la valeur moyenne, et gang C celui qui possède la plus basse valeur.

Tableau des scénarios

2d6	*Résultat*
2	**Le gang A choisit le scénario. Utilisez les règles spéciales « Dôme délabré » page 66 du Codex Necromundis (dans le tableau).**
3	**Le gang A choisit le scénario.**
4-5	**Le gang B choisit le scénario.**
6-7	**Jouez le scénario *Empoignade*.**
8-11	**Le gang C choisit le scénario.**
12	**Le gang C choisit le scénario. Utilisez les règles spéciales « Âpre combat » page 66 du Codex Necromundis (dans le tableau).**

Empoignade (scénario 1)

Trois gangs se rencontrent au même endroit. Au bout de quelques secondes, le dôme résonne déjà des échos d'une bataille rangée.
Jouez le scénario comme indiqué, à l'exception des points suivants.

Gangs. Les deux premiers joueurs placent leur gang comme indiqué. Le dernier place le sien à 8 ps d'un côté pas encore choisi par l'un des deux premiers.

Début de la partie. Après que le premier joueur ait réalisé son premier tour, les autres tours se déroulent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie. Le gang vainqueur est celui qui reste, après que les deux autres aient raté leur jet de déroute.

Expérience. En plus des points indiqués dans les règles, rajoutez les points suivants :
+2 : Pour chaque guerrier survivant appartenant au gang qui s'est placé en dernier.
+5 : Pour le leader du gang qui a raté son jet de déroute en deuxième.
+1d6 : Pour chaque guerrier ayant blessé au moins un guerrier de chaque camp adverse.

Spécial. Le territoire perdu est pris au gang qui a subi le plus grand nombre de pertes.

Les pillards (scénario 2)

Trois gangs arrivent en même temps dans un dôme regorgeant de richesses archéologiques. Et chacun pour soi !

Jouez le scénario comme indiqué, à l'exception des points suivants.

Terrain. Vous devez placer 1d6+2 pions de Butin.

Gangs. Les deux premiers joueurs placent leur gang comme indiqué. Le dernier place le sien à 8 ps d'un côté pas encore choisi par l'un des deux premiers.

Début de la partie. Après que le premier joueur ait réalisé son premier tour, les autres se déroulent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Le dé de monstre. Chaque joueur peut lancer un dé de monstre au début du tour de chaque joueur. Cependant, on ne doit pas jeter plus d'un dé de monstre au début de chaque tour.

Fin de la partie. Le gang vainqueur est celui qui reste, après que les deux autres aient raté leur jet de déroute. Un gang peut aussi gagner en s'appropriant tous les pions de Butin.

Expérience. En plus des points indiqués dans les règles, rajoutez les points suivants :
+2 : Pour chaque guerrier survivant appartenant au gang qui s'est placé en dernier.
+5 : Pour le leader du gang qui a raté son jet de déroute en deuxième (le cas échéant).
+1d6 : Pour chaque guerrier ayant blessé au moins un guerrier de chaque camp adverse.

Attaque éclair (scénario 3)

Deux gangs ont choisi de s'allier pour faire la peau au troisième. C'est le moment rêvé pour une attaque éclair.
Jouez le scénario comme indiqué, à l'exception des points suivants.

Le groupe attaquant est composé du gang du joueur ayant choisi ce scénario ainsi que celui de son allié. Pour connaître cet allié, consultez la table suivante :

Gang ayant choisi le scénario	*Allié*
Joueur A	**Joueur C**
Joueur B	**Joueur C**
Joueur C	**Joueur B**

A la différence des scénarios précédents, les alliés jouent ensemble comme s'il s'agissait d'un seul gang. Les trahisons sont interdites et les attaques sur l'allié fortement déconseillées. Le bonus de moral accordé par un leader ne peut être utilisé que par un membre de son gang d'origine. Les autres guerriers se comportent comme les membres d'un même gang. Les jets de déroute sont toujours réalisés en tenant compte du Cd du chef du gang principal. S'il est éliminé ou au tapis, on utilise le meilleur Cd restant.

La mission. Récupération : les crédits gagnés sont partagés équitablement entre chaque gang composant le groupe d'attaque.

Gangs. Le groupe d'attaque est composé d'un nombre variable de guerriers (qui doit être déterminé sur la table suivante.

1d6	*Guerriers du gang principal*	*Guerriers du gang allié*
1-2	2	2
3-4	3	2
5-6	3	3

Embuscade (scénario 4)

Deux gangs décident de se débarrasser d'un troisième. Le piège est tendu et le combat commence par des tirs d'arme lourde. Budda budda budda…
Jouez le scénario comme indiqué, à l'exception des points suivants.
Le gang attaquant est composé de membres du gang principal et de son allié (à déterminer comme ci-dessus). Les alliés jouent ensemble comme s'il s'agissait d'un seul gang. Les trahisons sont interdites et les attaques sur l'allié fortement déconseillées. Le bonus de moral accordé par un leader ne peut être utilisé que par un membre de son gang d'origine. Les autres guerriers se comportent comme les membres d'un même gang.

Gangs. Le groupe d'embuscade est composé de la moitié des guerriers du gang principal (arrondi à l'entier supérieur) et de la moitié du gang allié (arrondi à l'entier inférieur). Le gang allié ne peut pas faire participer son leader à ce scénario.

Spécial. Le territoire perdu est pris au gang qui a subi le plus grand nombre de pertes.

Raid (scénario 5)

Quand il s'agit d'attaquer un voisin, c'est toujours mieux à deux que tout seul…
Jouez le scénario comme indiqué, à l'exception des points suivants.
Le gang attaquant est composé de membres du gang principal et de son allié (à déterminer comme dans le scénario 3). Les alliés jouent ensemble comme s'il s'agissait d'un seul gang. Les trahisons sont interdites et les attaques sur l'allié fortement déconseillées. Le bonus de moral accordé par un leader ne peut être utilisé que par un membre de son gang d'origine. Les autres guerriers se comportent comme les membres d'un même gang. Les jets de déroute sont toujours réalisés en tenant compte du Cd du chef du gang principal. S'il est éliminé ou au tapis, on utilise le meilleur Cd restant.

Gangs. Le groupe d'embuscade est composé de 1d6 des guerriers du gang principal et de 1d6 des guerriers du gang allié.

Spécial. Le territoire perdu est pris au gang qui a subi le plus grand nombre de pertes.

Scénarios 6 et 7

Ils ne peuvent être joués qu'à deux joueurs.

Croc

Il était une fois...

Atlas Games invente le conte de fées interactif, un jeu de cartes hors mode, pour le plaisir de raconter des histoires...

Cent Mille Milliards de contes (1)

C'est exactement ce que propose ce jeu de cartes. Les ingrédients de base sont d'une simplicité enfantine : des lieux, des êtres (humains, animaux ou autres) qui peuvent y habiter, des objets (magiques ou non) et des « aspects ». Un « aspect », c'est une qualité ou une propriété (beau, empoisonné, un animal parlant, force de la nature...). Il s'agit de marier ces éléments, représentés sur les cartes, pour qu'il leur arrive des aventures, encore appelées événements (on trouve bien entendu des cartes « Événement »), jusqu'à un dénouement (décrit par une carte du même nom !). Toutes ces cartes, à part les « Dénouement », sont appelées cartes « Il était une fois... », ou plus simplement « cartes de conte ».

Pour jouer, il suffit, après distribution des cartes, de raconter une histoire dont le déroulement fait appel aux cartes de conte que l'on a en main, jusqu'au dénouement. Pour gagner, il faut être le premier à finir son histoire.

Par exemple : Il était une fois (début obligatoire...), une princesse (carte « Personnage »). Églantine, car tel était son nom, vivait dans un palais (carte « Lieu ») qui était tout petit (carte « Aspect »), bla-bla-bla, bla-bla-bla... Alors, le roi s'attendrit et donna son consentement à leur mariage (carte « Dénouement »).

Lorsque l'on a abattu, en les intégrant à une histoire, toutes ses cartes de conte, on peut aller au dénouement, décrit sur la carte « Dénouement » reçue en début de partie. Sur ce principe, avec plus de 160 cartes, on devine bien que la quantité de contes virtuels est infinie... ou presque. Mais où est donc l'aspect ludique, me direz-vous ? Montez sur le tapis (carte « Objet ») volant (carte « Aspect ») et suivez-moi !

Interruption du premier type

On trouve aussi des cartes « Interruption ». Il en existe autant que de types de cartes de conte. Pour devenir conteur à la place du conteur, il suffit de poser, après une carte de conte du conteur en cours (vous suivez ?), une carte « Interruption » de même nature que la dernière carte utilisée par ce dernier.

Par exemple : Bla-bla-bla, qui était tout petit (carte « Aspect ») – Interruption (carte « Interruption/Aspect ») et changement de conteur... Dans la forêt (carte « Lieu ») voisine, habitait un jeune bûcheron (carte « Personnage). « Je suis maudit », s'écria-t-il, car sa hache (carte « Objet ») venait tout juste de se casser (carte « Événement »).

Toute la difficulté, pour le nouveau conteur, est de reprendre l'histoire exactement là où il l'a interrompue, pour en poursuivre la logique en y incorporant ses cartes, jusqu'à son propre dénouement.

Interruption du deuxième type

Il arrive parfois que le conteur, pour les besoins de son histoire, dise une phrase sans poser de carte. Si un autre joueur possède une carte correspondant à ce que le conteur vient de raconter, il peut l'interrompre et reprendre ainsi l'histoire à son propre compte. Ce mode d'interruption est plus subtil que le précédent, car il peut faire appel à une interprétation des cartes que l'on a en main (interrompre avec la carte « Personnage/Roi » quand il est question du père de la princesse, est tout à fait acceptable).

Par exemple : « Je suis maudit », s'écria-t-il – Interruption (carte « Aspect/Maudit ») et changement de conteur...

Le précédent conteur reprend dans sa main les deux cartes abattues prématurément (la hache et le fait qu'elle se casse), et l'interrupteur (celui qui a interrompu, quoi !) devient le nouveau conteur (bleu ?).

La gauche du conteur

Un conteur en mal d'inspiration peut passer son tour. Le joueur situé à sa gauche continuera alors l'histoire. Le facteur temps est important, puisque le conteur ne doit pas rester silencieux plus de cinq secondes (n'appliquez pas cette règle avec des débutants, cela risque de leur couper tous leurs moyens) ; en cas de panne, c'est encore au joueur de gauche de prendre la main.

Un conte de fées obéit à une logique. Si le conteur ne la respecte pas, perd le fil de son histoire ou raconte « n'importe quoi », les autres joueurs sont en droit de le lui faire remarquer et il devra alors céder sa place à son voisin de gauche. En cas de désaccord, un vote à main levée (accompagné d'une discussion animée) résoudra la question.

Les règles disent que, par tradition, celui qui a la barbe la plus longue commence à raconter son histoire. Quelques esprits chagrins peuvent aussi considérer « le plus vieux », « le plus jeune », « le hasard », « le choix du propriétaire du jeu », comme des critères valables. Personnellement, je m'en tiendrai à la tradition (2) !

Vous avez dit « traduction » ?

Plus qu'une simple traduction, Halloween Concept s'est livré à une réelle adaptation du jeu, avec écriture des règles en bon français, ajout de nouvelles cartes et reconception de la présentation. Florence Magnin et Sophie Mounier ont fait un superbe travail d'illustration. Le seul reproche, s'il faut en faire un, c'est que la présentation des cartes (leur ergonomie en fait) n'est pas vraiment pensée pour les tenir en main. Lorsqu'on en a plus de trois, il devient impossible de les lire correctement : le texte (par ailleurs écrit tout petit) est caché, jusqu'au type de carte qui n'est plus visible. Mais, c'est peut-être pour pousser à les abattre au plus vite... Allez savoir !

André Foussat

(1) Fait référence aux « Cent Mille Milliards de poèmes » de Raymond Queneau, un « exercice de style » pour écrire des poèmes. Il proposait quantité de phrases d'introduction, de conclusion et intermédiaires, et chaque lecteur pouvait ainsi découvrir son propre poème en sélectionnant des phrases ici et là.

(2) Oui, je suis barbu, pourquoi ?





L'AVIS DE CASUS BELLI

On aime

Le principe, les idées et la convivialité créée autour de la table.

On regrette

L'ergonomie des cartes, et de la boîte, difficile à refermer.

FICHE TECHNIQUE

Il était une fois... Le jeu de cartes pour raconter des histoires. Créé par Richard Lambert, Andrew Rilstone et James Wallis (Atlas Games). Édité en français par Halloween Concept. Illustré par Florence Magnin et Sophie Mounier. 168 cartes couleur. Pour 6 joueurs et plus. Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes. Prix indicatif : 120 F.



L'équipage du DarkStryder au rapport sur la passerelle (West End Games)

Dernière chronique avant travaux ! A partir du prochain numéro, les actualités seront encore plus brûlantes, et la rubrique « Atelier » plus régulière. Et toujours en couleur avec des mots écrits dessous !

Nouveautés

Beaucoup de belles pièces, mais la balade sur le Mékong mérite un prix spécial « coup de cœur » que je lui accorde sans hésitation.

CITADEL

Avec le général sur sang-froid, un assassin et un sorcier, l'armée des Elfes noirs est au complet. Tout amateur de belles pièces jettera un coup d'œil appuyé sur Egrimm von Horstmann, maléfique sorcier monté sur son dragon. La pauvre petite bête est très marquée par le Chaos, et il n'est conseillé à personne de se moquer d'elle !

Pour *Warhammer 40.000*, la nouvelle moto de guerre ork est disponible. A quand la réédition du buggy et autres véhicules délirants de la Waagh Ork ?

Les différents régiments de la garde impériale s'étoffent (nouvelles troupes cadiennes, de Catachan, Valhalla et Mordian) ; et la sortie du Codex consacré aux Anges de la Mort entraîne des nouveautés pour les Dark et Blood Angels.

Mais l'innovation à retenir ce mois-ci, c'est le lancement du Basilisk. Ce char, développé sur base de Chimère, est en effet l'engin disposant de la plus grande portée de tir jamais vue : 3,75 m !!! Considérant la taille moyenne d'une table de jeu, cela en fait le premier véhicule capable de toucher n'importe quelle troupe adverse. On attend la riposte des tyrannides.

Enfin, les amateurs de *Necromunda* seront comblés, puisque d'ici la fin du mois, toutes les figurines des six maisons seront disponibles. Même si vous n'y jouez pas, il est possible que les nanas de la maison Escher ne vous laissent pas de marbre, surtout si vous vouez une admiration secrète à Red Sonja et Birgit Nielsen. Les bidouilleurs et autres amateurs de conversion sont eux aussi gâtés, avec des armes disponibles séparément, afin de personnaliser son gang à sa guise. L'assortiment vendu sera constitué d'une grappe en plastique (armes de space marines) et de deux grappes en plomb (armes originales). Et si vous êtes sage, *Outlanders*, première extension de *Necromunda*, sortira début mars.

FENRYLL

Une bonne nouvelle nous parvient pendant le bouclage : des figurines 25 mm vont enfin sortir de l'atelier de Thierry Crabouillet. Détails et (peut-être) photos dès le mois prochain.

GUERNESEY FOUNDRY

Depuis la vente de Citadel/Games Workshop, Brian Ansell semblait s'être retiré dans quelque monastère tibétain. Mais sans doute rattrapé par ses vieux démons, il revient avec une nouvelle marque, un des meilleurs sculpteurs actuels (Marc Copplestone), et l'envie de produire les plus belles figurines historiques de l'univers. Sa première gamme disponible est constituée d'une trentaine de figurines western, qui sont autant de petites merveilles, hélas pas encore importées en France. Suite et photos au prochain numéro.

GRENDEL

Avant toute chose, lisez donc la tête d'affiche consacrée à *Leviathon* (p. 28). En prolongement de cet article, sachez que les deux tiers des figurines spécifiques au jeu sont déjà disponibles, en blister de 4 ou 5 figurines en plomb, ou en résine pour les grosses pièces telles que Razorbacks, Golems, Élémentaires, Carnosaures, Titanosaures et autres mégalézards.

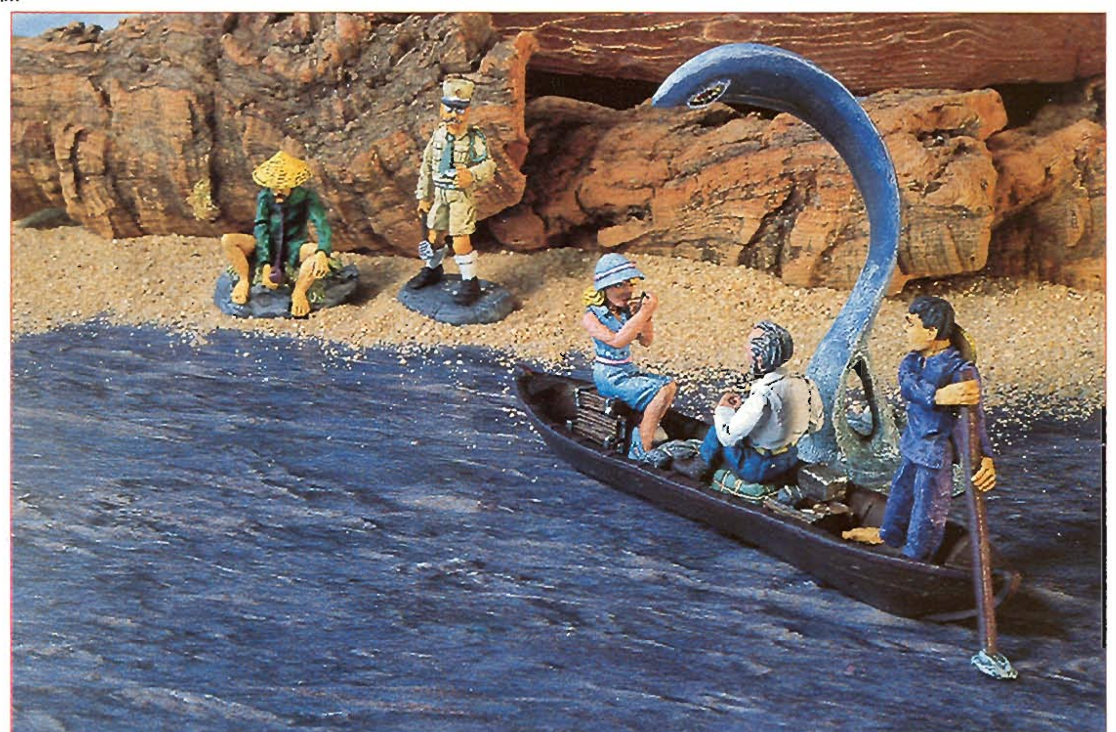
Voilà qui devrait rassurer ceux qui hésitent encore à essayer cette excellente règle.

LE GRIMOIRE

Un fanzine qui édite une figurine, voilà qui est pour le moins original. Et à l'heure où les fabricants français présents dans le secteur sont rares, c'est vraiment courageux d'essayer de relever le flambeau.

La dynamique équipe du *Grimoire*, fanzine consacré à *Warhammer*, nous présente donc Warlock, féroce guerrier, seigneur du Chaos, général d'armée du Chaos et serviteur du Dieu Khorne (désolé, il ne fait pas encore le café !). Cette figurine, gravée par Alain Touller (bien connu dans le monde de la figurine historique), reprend une illustration originale de Pierre Noël parue en couverture du *Grimoire* n° 9. Une superbe pièce dotée d'un grand nombre de petits détails qui « tuent ». Son prix est certes élevé (environ 40 F), mais c'est un tirage limité qui ne devra manquer à aucun collectionneur.

Pour en devenir l'heureux propriétaire, voyez votre boutique préférée, ou contac-



Nuits de Chine, nuits câlines... Ah l'ivresse des croisières organisées par l'Université Miskatonic ! (RAFM)



Gobelin sur Carnosaure (Grendel)

Cinq Héros de la Loi pour Planescape (Ral Partha)

Barbare sur Razorback (Grendel)

tez l'équipe du *Grimoire*, c/o Sébastien Boudaud, 3 rue André le Nôtre, 49300 Cholet.

HEARTBREAKER

De nombreuses sorties dans la gamme des figurines pour *Warzone*, et toujours pas de photos, notre peintre étant définitivement passé du côté de la Symétrie obscure. Signalons entre autres des Libres Marines, Lions des mers, chasseur cybertronic, Exogoule, Nepharite de Demnogonis, et Alakaï lui-même, qui n'est pas vraiment un gentil garçon.

PRINCE AUGUST

Quelques précisions sur la série Mithril annoncée dans le numéro précédent permettront aux « mithrilmaniaques » de patienter jusqu'au mois prochain qui verra (enfin !) la sortie de quatre nouvelles scènettes : Gildor Inglorion, Le Spectre de l'Anneau, Dans la maison de Tom Bombadil et Le tombeau des Galgals (MV 373 à 376). Cette dernière scènette ayant remplacé celle consacrée au vieil homme-saule qui était prévue initialement.

RAFM

Malgré tous les efforts déployés par Nyarlathotep, l'Université Miskatonik a réussi son expédition sur le fleuve Mékong. C'est certainement la plus remarquable de toutes les scènettes basées sur les expéditions de la célèbre institution d'Arkham. Peu de sculpteurs peuvent se vanter d'insuffler autant de vie et d'originalité à quelques figurines. Après l'Amazone, l'Égypte et l'Antarctique, l'essai est donc transformé. Vivement la prochaine destination (Transylvanie, Île de Pâques ou Plateau de Leng ?).

Annoncés comme disponibles depuis décembre 1995 (rajoutez donc 1d4 mois + 1) : quelques membres du peuple Tcho-Tcho, le fameux Roi en Jaune, avatar de Nyarlathotep ; et un Wamp, qui est certainement l'une des créatures les plus immondes que puissent rencontrer des investigateurs sains d'esprit (pas pour longtemps).

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

RAL PARTHA

Vous aviez découvert dans le dernier numéro quelques superbes échantillons de la boîte Power of Chaos. Pour rééquilibrer la balance cosmique, voilà quelques extraits de Power of Law, et quelques invités prestigieux : Seth, Horus, Tyr, Moradin et Maglybiyet.

Les (a)mateurs de nanas peu vêtues se jetteront sur Silver & Steel II (le retour des pin-up), qui contient de superbes nouvelles créatures de rêve, accompagnées par de petits familiers. Comme dans la première boîte de la série, des cartes de collection représentant chaque personnage sont fournies. Mais que les allergiques à Magic se rassurent, elles ne sont pas faites pour jouer !

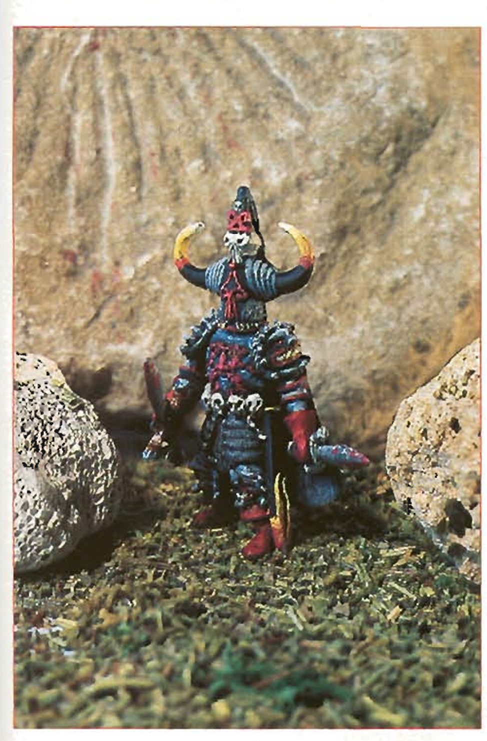
WEST END GAMES

Tout l'équipage du DarkStryder est présent (voir bandeau), et c'est à ma connaissance la seule fois que des héros de campagne de jeu de rôle accèdent ainsi à la célébrité en 3D (exception faite des différentes séries d'*AD&D*).

Dans la grande série « je devais sortir en décembre et je rajoute 1d4 + 1 mois » : les Gamorréens et des personnages de la cantina de Mos Eisley. L'espoir est grand de les voir arriver dans toutes les bonnes crémeries avant la fin du mois, mais Dark Vador veille...

Textes : François Décamp
Images : Olivier Vignes
Peintres : Christophe Caillaud, Bruno de Grimouar et Stan

Warlock, héraut du zine Grimoire, et à ses heures creuses seigneur du Chaos.



Et les dieux descendirent de leur royaume pour rétablir l'équilibre de la grande balance cosmique... (Ral Partha)





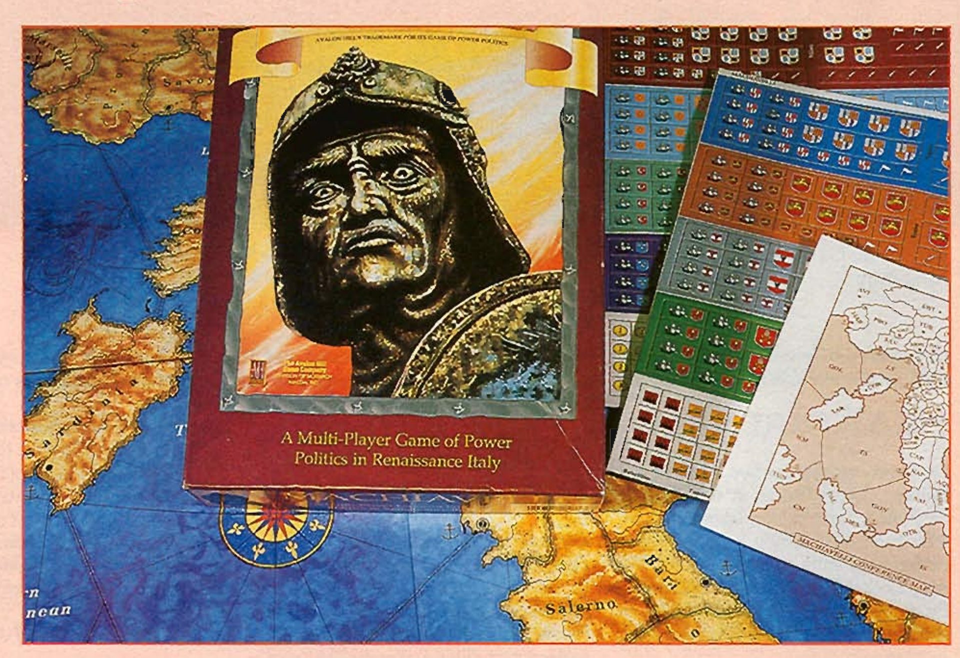
Jeu de négociation

ÉPREUVE DU FEU

Machiavelli

L'impossible unité italienne

Voici la réédition tant attendue d'un jeu édité par Avalon Hill il y a déjà plus de quinze ans. Intrigues, diplomatie, assassinats, corruption, tous les moyens sont bons aux contemporains de Machiavel pour parvenir à édifier leur rêve d'hégémonie dans l'Italie morcelée du XVIe siècle.



Un air de famille

Machiavelli fait partie des jeux de négociation, parmi lesquels on pourrait ranger notamment *Diplomatie* et *Les Diadoques*. Il est constitué de règles standard auxquelles on peut ajouter, une fois familiarisé avec le jeu, les règles avancées et optionnelles. Souvent considéré comme une variante de *Diplomatie*, *Machiavelli* s'en distingue pourtant par ses mécanismes de jeu proposant de plonger dans l'atmosphère des luttes italiennes de la Renaissance. En cela, il se rapproche plutôt des *Diadoques*, dans sa volonté de simuler plus finement une situation historique. Dans tous les cas, vous ne serez pas dépaysé par des règles issues de *Diplomatie* (règles standard) et fort proches des *Diadoques* (règles avancées), c'est-à-dire une succession de tours de jeu se décomposant en deux phases : une de négociation libre entre les joueurs où toutes les promesses peuvent être données sans obligation de les tenir, et une seconde où chacun rédige secrètement ses ordres militaires qui sont ensuite résolus simultanément, ce qui réserve bien des coups de théâtre !

Une mécanique bien rodée

Le plateau de jeu représente l'Italie du XVIe siècle, ainsi que ses zones frontières les plus stratégiques. Elle est divisée en régions maritimes, côtières et terrestres pouvant contenir des cités, parfois fortifiées. Chaque joueur contrôle un pays disposant d'armées et de flottes pour conduire ses campagnes militaires. Au début du jeu, les joueurs choisissent un scénario qui indique les territoires qu'ils contrôlent, ainsi que la localisation de leurs unités militaires. Les négociations peuvent alors être lancées et les diplomates s'isoler en petits groupes afin de mettre au point une stratégie de conquêtes, d'alliances et de trahisons.

L'échelle temporelle de *Machiavelli* est la saison, et l'on commence au printemps. Puis viennent l'été et l'automne, à la fin duquel on vérifie les positions militaires afin de déterminer l'expansion (ou la réduction !) des territoires de chacun. Si à *Diplomatie* il faut faire la conquête de centres, ici c'est des cités que vous cherchez à posséder. Dans tous les cas, le cycle de la victoire reste le même : plus vous avez de cités plus vos forces militaires peuvent être nombreuses, et plus elles sont importantes, mieux vous pouvez assurer votre puissance en contrôlant de nouvelles cités. De même pour le cycle de la destruction : moins vous avez de cités plus faible sera votre puissance militaire et plus minces seront vos chances de survie. La loi au temps de Machiavel est celle du plus fort.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La qualité esthétique du jeu, bien supérieure à la précédente édition ; les règles claires et progressives ; l'exemple de début de partie ; les scénarios variés.

On regrette

Le déséquilibre trop important entre certains États ; l'absence de conditions de victoire spécifiques.

L'art de la guerre

Les règles tactiques sont sensiblement les mêmes qu'à *Diplomatie* : chaque joueur donne un ordre à chacune de ses unités, qui peut alors agir en soutenant l'effort d'une autre, se déplacer, résister ou assiéger. Ce dernier point constitue une première originalité : les cités fortifiées forment une zone distincte de la province dans laquelle elles se trouvent. Ainsi, une armée repoussée d'une région peut-elle retraiter derrière les murs de la forteresse s'y trouvant au lieu d'évacuer dans une région adjacente. Cette unité se transforme alors en garnison et peut, dès la saison suivante, être assiégée. L'ordre de siège est simple : il suffit de le donner deux saisons consécutives sans être délogé pour que la cité tombe et que la garnison ennemie disparaisse ! Cependant, des armées de secours peuvent soutenir une sortie de la garnison, ou cette dernière aider à l'expulsion des assiégeants de son territoire. Bref, derrière les généraux, ce seront presque toujours les diplomates qui pourront parachever une campagne militaire victorieuse.

Cette nouvelle unité, la garnison, peut aussi être mobilisée directement au même titre qu'une armée ou qu'une flotte. L'avantage d'une garnison est double : d'une part, elle oblige l'adversaire à conduire un long siège pour s'emparer de la cité qu'elle protège, d'autre part, dans une cité, elle peut se transformer en flotte (cité portuaire) ou en armée ! C'est un ordre nouveau qui fonctionne dans les deux sens : on peut aussi transformer des armées ou /des flottes en garnisons, ce qui permet enfin de changer la proportion de flottes et d'armées d'une puissance au cours du jeu, et ouvre des perspectives stratégiques plus variées. Par exemple, une armée venant de Montferrat peut se rendre à Gênes, se transformer en garnison, puis se retransformer en flotte ! Notons néanmoins que ce procédé aura occupé l'unité durant trois saisons, pendant lesquelles elle aurait pu être plus utile…

Au temps de Machiavel

Pour ceux qui veulent des règles simples pour un jeu rapide, il est inutile de se lancer dans les règles avancées et optionnelles, mais pour ceux qui veulent vraiment se sentir dans la peau d'un Prince, elles sont plus que conseillées. En effet, elles introduisent une notion indispensable pour se mettre dans l'esprit de la Renaissance italienne : la puissance de l'argent. Comment Venise aurait-elle survécu sans sa puissance commerciale et financière ? Combien de Condioterri* ont-ils changé de camp pour gagner quelques bourses d'or bien remplies ? Combien de cités et de garnisons se sont-elles révoltées contre leur Prince en



échange de quelques promesses d'impôts allégés! La réflexion de Cicéron reste pleinement d'actualité en ce siècle troublé : l'or est le nerf de la guerre.

La collecte de l'or

Elle s'effectue en fonction des provinces que l'on détient et des cités que l'on contrôle, auxquelles s'ajoute un revenu minimum de l'État (fixe ou aléatoire selon les options choisies). Certaines cités importantes rapportent plus, telles Tunis, Milan, Gênes, Venise, et selon les scénarios, et certains États sont favorisés quant à leur revenu minimum, notamment l'opulente Venise. Parfois, on s'adresse à des banquiers privés pour alimenter son trésor, mais ceux-ci réclament des intérêts élevés et menacent de ne plus jamais vous prêter si vous ne les remboursez pas en temps et en heure. De plus, cette défaillance provoque un tel désordre qu'aucun de vos généraux ne vous obéit plus durant la saison suivante, ce qui peut avoir un effet désastreux si vos voisins profitent de cette inertie pour vous envahir! L'or est matérialisé par des ducats représentés par des pions, et il peut être échangé librement entre les joueurs, ce qui permet de l'utiliser dans la plupart des négociations.
La première fonction de l'or est de subvenir à la mobilisation et à l'entretien des unités militaires. Le cycle d'expansion obéit donc au schéma suivant : plus de cités, plus d'or, plus d'armées... Il est bien plus subtil que le précédent cycle, car rien ne vous empêche de vous sous-équiper militairement afin de vous constituer un trésor de guerre utilisable plus tard pour engager brusquement une énorme armée! Mais le pouvoir de l'or ne s'arrête pas là...

La corruption : un modus vivendi

C'est un mécanisme similaire à celui des *Diadoques* : lors de la rédaction des ordres militaires, les joueurs indiquent les montants des corruptions et des contre-corruptions qu'ils décident de dépenser. Plus la somme engagée est élevée, plus l'effet est spectaculaire : ainsi, si une petite somme permet de démobiliser une garnison d'un État neutre, une grosse peut carrément faire changer de camp une armée installée sur le territoire national de votre ennemi! L'ordre de corruption précédant les ordres simultanés de mouvements, une corruption bien menée a de fortes chances de détruire entièrement un dispositif de défense soigneusement étudié!
Dans le même ordre d'idée, rien ne vous empêche de financer une rébellion chez votre voisin, ou même plus radical, de tenter de l'assassiner! Ôtez immédiatement ce sourire gourmand de votre face, l'assassinat ne signifie pas l'élimination d'un joueur car celui-ci représente un État et non un personnage particulier! Cependant ses effets sont puissants, car ils annulent purement et simplement les ordres donnés par l'assassiné durant une saison...
Dans un domaine plus pacifique, outre les augmentations de soldes de contre-corruption, les ducats s'utilisent aussi pour calmer une rébellion ou pour faire disparaître les effets d'une famine, ces deux éléments destructeurs ayant pour origine des événements aléatoires issus d'une règle fort heureusement optionnelle.

Hors de l'Église, point de salut!

Voilà par contre une règle optionnelle que je vous conseille vivement : elle concerne le joueur dirigeant les États du pape qui peut lancer une excommunication sur un autre joueur chrétien. L'effet est fort amusant, puisqu'il interdit aux autres puissances (hormis le Turc) de négocier durant cette saison avec l'excommunié. En cas de transgression, le fautif est automatiquement excommunié, ce qui, par effet boule de neige, peut finalement exclure le pape des négociations puisqu'il lui est interdit de communiquer avec les excommuniés!
D'autres règles optionnelles rappelleront *Les Diadoques*, comme celles concernant les unités spéciales, milices de citoyens, mercenaires d'élite ou soldat de métier qui possèdent une force et/ou une difficulté de corruption plus élevées que les autres unités, pour un coût d'entretien plus important. Notons enfin le mouvement stratégique permettant de redéployer facilement ses forces d'un bout à l'autre de ses territoires, et la règle de conquête autorisant des levées dans un pays soumis.

Des scénarios d'étapes

Un des intérêts de *Machiavelli* réside dans les quatre scénarios qu'il propose, retraçant les différentes étapes de l'évolution des puissances ayant des intérêts en Italie, et dans le nombre de joueurs qui peuvent participer (de deux à huit). Milan, Venise, Florence, la Papauté, Naples, la Turquie, l'Autriche et la France constituent les huit États à diriger dès le premier scénario intitulé *L'équilibre des puissances* débutant au printemps 1454. Le scénario suivant se joue à six, Naples et Milan ayant disparu (1499-1513) ; dans le troisième, Milan remplace Florence (1513-1521) ; et pour le dernier (1521-1529), Florence reprend sa place à Milan ; ces trois épisodes étant intitulés *La lutte pour l'hégémonie*!
Cette diversité de scénarios cache néanmoins un défaut : si l'on comprend bien que les situations de départ ne sont pas équilibrées par souci de réalisme historique, on comprend moins l'absence de conditions de victoire spécifiques à chacun, les auteurs se contentant de reprendre la règle de *Diplomatie* exigeant le contrôle d'une majorité de cités (22 sur 44). Il aurait été bien plus avisé, par exemple, d'utiliser l'or, les rivalités historiques ou la cohérence géographique d'un État pour désigner le joueur victorieux.

Relire « Le Prince »

L'ensemble des règles avancées et optionnelles de *Machiavelli* offrent une grande richesse de moyens d'action aux joueurs, qui pourront négocier simultanément à plusieurs niveaux (territoires, cités, or, situation militaire, etc.). C'est vrai que cela rend le jeu assez instable, mais c'est une bonne façon d'entrevoir l'esprit de la Renaissance italienne de la fin du XVe au milieu du XVIe siècle, une époque propice aux trahisons brutales et aux corruptions fréquentes. Relire *Le Prince* de Machiavel, manuel de politique plaçant la raison d'État au-dessus de toute morale, ne sera sans doute pas une préparation inutile avant de vous lancer dans une partie de *Machiavelli*.

Bruno-André Giraudon

** Chef de soldats mercenaires.*

FICHE TECHNIQUE

***Machiavelli*, un jeu de négociation en anglais édité par Avalon Hill (réédition). *Thème* : les guerres italiennes au XVIe siècle. *Matériel* : une carte rigide en deux parties divisée en régions, 520 pions en couleur, 8 cartes de conférence, un livret de 20 pages avec un exemple de partie, quatre scénarios, deux dés. *Nombre de joueurs* : de deux à huit. *Prix* : environ 280 F.**



The Three Days of Gettysburg

GMT Games a basé sa série *Great Battles of History* sur un double principe : historicité et jouabilité. Avec cette simulation de la plus célèbre bataille de la guerre de Sécession à l'échelle du régiment, il nous en fournit l'ultime développement ! Mais question du joueur assidu : le plaisir de découvrir un nouveau jeu de Richard Berg résistera-t-il au gigantisme de sa production ?

40 000 morts en trois jours

La guerre de Sécession est un conflit parfaitement symétrique d'un point de vue temporel. Après 1861 et 1862 globalement favorables aux Sudistes, et avant 1864 et 1865 qui verront la victoire du Nord, 1863 est l'année décisive. A l'intérieur même de cette année, entre un premier semestre de victoires confédérées (comme à Chancelorville) et un second profitable à l'Union (Chattanooga), le tournant a lieu à Gettysburg où échoue la dernière grande offensive sudiste (1er au 3 juillet 1863), soit exactement au milieu de l'année ! La bataille elle-même se résume à une boucherie héroïque qui voit se briser les efforts de 75 000 Sudistes, sous les ordres du général Lee, sur les positions défensives des 88 000 hommes engagés par son rival nordiste Meade.

Autour des règles de commandement

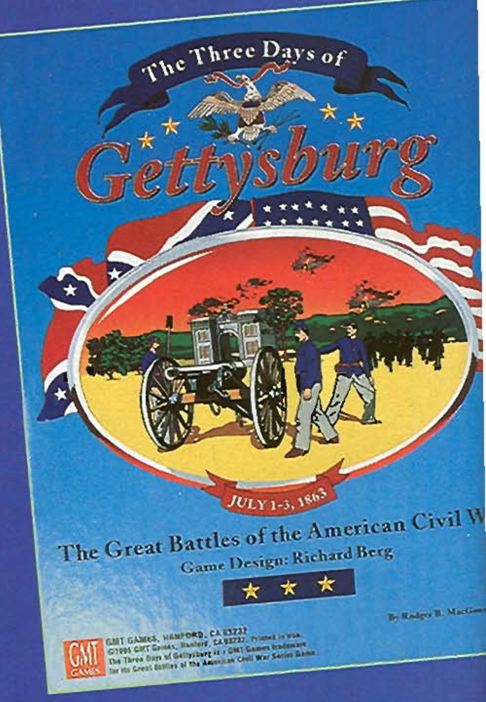
12 des 36 pages de règles sont consacrées au système de commandement et d'activation des troupes. Pour l'expliquer, il suffit de répondre à une série de questions simples.

— Qui commande qui ? Chacune des deux armées est organisée selon un organigramme précis de commandement, qui commence aux généraux de brigade et de division pour finir aux chefs de corps puis au chef d'armée. Le principe est qu'un régiment doit se trouver, pour être efficace, dans cette chaîne de commandement, à la bonne distance de son chef de brigade, qui lui-même doit l'être de son supérieur, etc.

— Que peut faire une unité ? Selon qu'un régiment se trouve en position de recevoir des ordres ou non (voir ci-dessus), son efficacité est différente. Une unité est soit ME (Maximum Efficiency) soit RE (Reduced Efficiency). Dans le premier cas, elle peut, au choix, bouger et/ou tirer, être ralliée, se réapprovisionner ou construire des retranchements. Dans le second cas, elle n'est en mesure que de se déplacer avec un potentiel de mouvement divisé par 2 ou retraiter et/ou tirer, d'être ralliée ou de se réapprovisionner.

— Quand une unité peut-elle agir ? Il y a 4 phases successives d'activation des troupes. Il est d'abord possible, pour chaque camp, d'engager des unités (au maximum un corps) directement via le général en chef (Army Activation Phase), puis viennent renforts et mouvements stratégiques (potentiel de mouvement doublé), ensuite la grande majorité des unités peut également entrer en action via les généraux de division (Division Activation Phase), enfin les unités non commandées pourront effectuer quelques opérations (Out of Command Phase).

— Comment gérer les activations d'unités ? Pendant les Army et Division Activation Phases, des marqueurs LIM (Leader Initiative Markers, un par chef de corps et de division présent sur la carte) sont placés par les deux joueurs dans une même coupelle, en fonction de leur disponibilité. Leur tirage au sort décide alors de l'ordre dans lequel les unités commandées par ces chefs pourront être activées sur le terrain. Seule concession à ce tirage, le joueur ayant l'initiative peut sélectionner le LIM de son choix pour commencer la phase.



Un conflit entre échelle et jouabilité

Pour le reste du système de jeu, les ressorts sont plus classiques, mais le degré de détail de la simulation est étonnant. Par exemple, 7 types différents d'armes à feu et 8 types d'artillerie sont gérés dans la table de Combat. De même, 23 types de terrains sont représentés sur le carte… Plus amusant, chaque général de brigade se voit attribué un « profil » donnant son caractère « historique », au cas où il devrait agir par lui-même. Il y a ainsi 4 profils, chacun avec une dominante d'attitude, pondérée par un jet de dé (table de Confusion) : Normal (tendance à tenir sur place), Agressif (tendance à attaquer), Précautionneux (tendance à tenir sur place ou à retraiter), Imprévisible (tendance à faire n'importe quoi…). Plus surprenant, le jeu fait appel à une table d'événements aléatoires, tous historiques et plausibles (changement dans le lieu d'arrivée des renforts, tireurs embusqués, ou encore Lee hors de combat). L'objectif est de recréer, en complément de la table de Confusion, encore un peu plus l'ambiance chaotique qui devait régner lors d'une bataille de cette échelle.

A l'arrivée, la simulation est belle et efficace, mais on se situe clairement dans le monde des wargames pour superinitiés, si possible déjà familiers des jeux de la série *GBH*… La jouabilité de *SPQR* est bien loin, et la manipulation des 1680 pions et des 8 aides de jeu conduiront les aficionados à jouer à *Gettysburg*, non pas en grandeur réelle, mais en temps réel : 72 heures de jeu sont en effet un minimum pour les 3 jours de batailles à recréer !

Frédéric Bey

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La finition du jeu ; la précision et l'historicité des règles ; la beauté des pions et des cartes ; l'existence de scénarios courts et passionnants pour se familiariser ou faire une partie en une soirée ; la possibilité de jouer avec une lecture simplifiée des règles.

On regrette

La place et le temps nécessaires pour jouer la bataille dans son ensemble ; la lourdeur de résolution des tirs.

FICHE TECHNIQUE

The Three Days of Gettysburg (The Great Battles of the American Civil War/Volume I) est un wargame en anglais édité par GMT Games. *Thème* : la bataille de Gettysburg. *Auteur* : Richard Berg. *Matériel* : 1680 pions en couleur, trois cartes, un livret de règles, un livret de scénarios, 8 aides de jeu, un dé et des sacs de rangement. *Échelle* : 1 tour pour 20 minutes, 1 pion pour 1 régiment, 1 point de force pour 50 hommes et 1 hex. pour environ 110 mètres. *Scénarios* : Herr's Ridge (2 heures de jeu), The First Day : July 1 (20 h), The Little Round Top : July 2 (6 h), The Second Day : July 2 (30 à 40 h), Pickett's Charge - The Third Day : July 3 (25 h) et The Battle of Gettysburg (plus de 75 h…). *Prix* : environ 470 F.

Nach Frankreich



Poursuivant sa politique de traduction, Oriflam nous propose, après les jeux simples de The Gamers, un wargame nettement plus complexe de GMT Games : *Nach Frankreich*. Ce qui met à la disposition de ceux qui ont des difficultés avec la langue de Churchill non seulement un excellent jeu, mais aussi un véritable outil de réflexion historique.

Traduction et adaptation

Le passage de la version originale (*Victory in the West*) à la version française s'est effectué sans problème. Les nombreux pions sont pratiquement identiques, donc très clairs et colorés (mais ils ne comportent toujours que des symboles). La carte a été entièrement redessinée : elle a gagné en netteté, les noms des villes sont en français (sans fautes d'orthographe) ; mais j'ai remarqué dans les lignes fortifiées quelques trous qui me laissent un peu perplexe...

La règle, le plus gros du travail, mérite une bonne note. Le traducteur n'a pas hésité à rajouter quelques observations de son cru, en général bien venues, et qui me font d'autant regretter qu'Oriflam n'ait pas jugé utile de demander à un historien son avis sur le jeu. Entre cent exemples, je crois bien que la règle sur Paris, ville ouverte, aurait prêté à discussion.

Pour le reste, les aides de jeu sont plutôt plus lisibles que celles de la v.o., mais il manque le dé 10 ! Bon, on pardonne à Oriflam parce que son titre est tout de même bien meilleur que *Victory in the West*. Cela dit, pour en terminer avec la note artistique, j'aurais préféré une illustration de boîte qui fasse allusion aux combats, plutôt qu'un défilé, sinistre à souhait, mais qui fait injustement promenade militaire.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La fidélité historique de la simulation ; la possibilité d'explorer de nombreuses voies d'histoire alternative.

On regrette

Des points de règle (aviation) parfois trop complexes ; il manque l'éclairage proprement français qu'un historien aurait pu apporter (ce qui ne déprécie pas le très bon travail du traducteur).

Du classique bien rénové

Les règles ont été bâties sur l'antique système de *Panzergruppe Guderian* : mouvement, combat, exploitation (c'est-à-dire re-mouvement des blindés). Mais le concepteur a copieusement assaisonné cette base pour mettre en lumière la confrontation entre unités militaires pré-blitzkrieg et unités utilisant toutes les possibilités de la guerre éclair. Ainsi, seules les unités aptes au blitzkrieg peuvent déborder l'adversaire (attaquer tout en bougeant). Elles peuvent être aidées par l'aviation (c'est alors une attaque blitzkrieg), par des coups de main de commandos ou par des parachutistes. Leur tâche est facilitée par le fait que les zones de contrôle sont de type semi-rigide (1 point de mouvement pour y entrer, 2 pour en sortir). Soutien d'artillerie (par les unités de QG), bonus d'intégrité divisionnelle, etc., ne sont pas oubliés. Le tout est assez complexe, mais pas trop.

La souplesse des unités les mieux commandées est aussi représentée par une règle originale : après un combat, si le QG responsable des unités attaquées est assez performant, le défenseur a le droit de faire bouger une division d'un ou deux hexagones. Il peut ainsi boucher un trou à peine celui-ci entrouvert.

Autre originalité, celle-ci caractéristique de l'époque : les réfugiés générés par les bombardements de terreur et la panique des unités alliées. Les unités alliées qui traversent les flots de réfugiés sont obligées d'effectuer un test de panique, ce qui peut avoir des conséquences fatales, notamment pour les plus faibles divisions françaises.

Enfin, une règle clé : la fatigue des Panzers. Ceux-ci doivent en effet obligatoirement reprendre leur souffle mécanique au bout de huit tours de combat (deux semaines), sous peine de tomber en morceaux.

Histoires alternatives

Pour que le joueur Allemand remporte la victoire, il lui faut obtenir la triple capitulation de la Hollande, de la Belgique et de la France. Si l'on joue dans les conditions historiques, ce n'est pas du tout inaccessible, au contraire. Mais il est évident que l'essentiel de l'intérêt du jeu tient dans l'utilisation d'options très variées permettant de juger ce qu'aurait pu faire une armée française réorganisée *in extremis* par les soins de De Gaulle, une aviation britannique tournée vers l'appui tactique et non vers le bombardement stratégique, une extension de la ligne Maginot, etc.

J'aurais aimé que soit retenue l'idée que j'avais émise lors de la parution de la version américaine : simuler les conséquences morales d'une attitude politico-militaire plus énergique au début de la guerre. Mais pour cela, il suffit de supprimer les réfugiés et de ne pas faire subir de pertes aux troupes françaises lors des tests de panique. Dommage également que n'apparaissent pas les options destinées au joueur Allemand que GMT Games avait publiées dans le magazine *C3I*. Enfin deux scénarios manquent à l'appel : « Septembre 39, les Français attaquent » et « Hitler déclenche l'attaque en novembre 39 avec un plan Schlieffen rénové ». Ce dernier point n'étant pas irrémédiable puisque, grâce au matériel, l'amateur peut travailler dans ces directions.

Le Jeu et l'Histoire

Au final, il n'est pas exagéré de dire que David Ritchie, le concepteur du jeu, a fait œuvre d'historien, en nous aidant à comprendre de façon interactive les mécanismes d'un événement capital de la guerre. Comme il le remarque avec pertinence, il aurait suffi que la victoire allemande, en ce printemps 1940, soit incomplète pour que la suite du conflit soit entièrement modifiée – la suite du conflit et, sans doute, le monde dans lequel nous vivons.

Pour l'amateur d'Histoire, surtout français, *Nach Frankreich* est donc incontestablement un beau cadeau d'étrennes.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

***Nach Frankreich* est un wargame en français édité par Oriflam. C'est la traduction de *Victory in the West* (GMT Games).**
***Sujet* : La campagne de France 1940.**
***Échelle* : 2 jours par tour ; 11 km par hexagone.**
***Matériel* : 720 pions et marqueurs. Une grande carte sur papier en deux parties, chacune d'environ 80 x 110 cm. 5 fiches d'aide de jeu. Pas de dé (un dé 10 est nécessaire).**
***Difficulté* : Système classique, mais complexifié par de nombreuses finesses très utiles au réalisme.**
***Temps de jeu* : Une à plusieurs soirées selon le scénario.**
***Prix* : environ 400 F.**

Wargame

FICHE-JEU

The Last Crusade

Cette fois, les cartes ont bien envahi le wargame moderne. Après un essai raté (*Échelons...*), *The Last Crusade* est une vraie réussite, qui n'est pas une imitation de *Magic* et inaugure une nouvelle race de wargames.

La guerre en noir et blanc

Des photos d'époque ! Passé la première surprise devant ces cartes d'allure un peu terne, on est pris par leur réalisme. Pour une fois, les unités ne sont pas des symboles abstraits, ni de minuscules dessins sur des pions, mais des hommes (et des machines) pris sur le vif. Le terrain n'est pas une couleur sur un réseau d'hexagones, mais un vrai paysage.

Les cartes sont divisées en trois catégories, dont les dos sont de couleurs différentes : les cartes de terrain, les allemandes et les américaines. Les cartes nationales comprennent des Unités (avions, blindés et « infanterie » – en fait, non-blindés) et des Spéciales (événements, officiers, etc.). Pour jouer commodément, il faut une feuille de papier et un crayon par joueur, plus une paire de dés (au moins) et une bonne quantité de marqueurs de dégâts (des pions de wargame « classique » non imprimés, sur lesquels vous inscrirez des chiffres, feront idéalement l'affaire).

Les cartes sont le territoire

Les règles, présentées sous forme de dépliant, occuperaient sans doute huit pages d'un livret classique 21x27 cm. Le jeu se situe à l'échelle d'environ un régiment de chaque côté. Les cartes de chaque camp étant bien distinctes, il n'est pas nécessaire que les deux joueurs aient acheté des cartes : un ou deux paquets et quatre ou cinq pochettes suffisent pour jouer à deux sans problème.

Une partie simple se joue sur un terrain de neuf cartes de surface, déterminées en partie par les joueurs, en partie par le hasard (vous pouvez, surtout si vous jouez à plusieurs de chaque côté, décider que la surface de jeu sera plus vaste, le cas est prévu ; pour deux joueurs non débutants, je recommanderais d'étendre à 5 cartes, non seulement la largeur du front, mais aussi sa profondeur). Ici (contrairement à la maxime non A*), les cartes sont bien le territoire : une photo de forêt enneigée a un réalisme inhabituel en wargame.

Chaque joueur choisit ensuite les unités qu'il va disposer sur les trois cartes de terrain les plus proches de lui et dans son QG, case virtuelle située derrière ces trois cartes. Il paye ces unités en puisant dans son « budget » de ravitaillement : il reçoit au départ un certain nombre de points, avec lesquels il doit aussi payer la valeur des cartes de terrain étalées dans son camp. Papier et crayon sont bien utiles pour gérer ce budget. En effet, à chaque tour, les joueurs reçoivent de nouveaux points de ravitaillement : leur nombre est déterminé par un jet de dés, mais mieux vaudrait un nombre de points fixe (11 pour l'Américain et 7 pour l'Allemand en partie simple), car le hasard joue déjà un grand rôle dans les combats.

Les belliludistes en terrain connu

La séquence de jeu nous rapproche nettement du wargame.

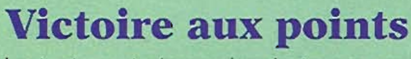
— **Renforts**. On pioche normalement dans sa réserve une carte par tour. Pour faire passer une carte de sa main à la table, il faut en payer le prix en points de ravitaillement. Ce prix va de... zéro pour les « malgré eux » russes ou ukrainiens combattant dans les rangs allemands, jusqu'à huit pour le monstrueux JagdTiger. A cette même phase, on peut aussi (entre autres) réparer les dégâts subis par les unités (toujours en payant en points de ravitaillement).

— **Action aérienne**. Les règles qui la concernent sont abondantes, prévoyant les combats aériens, la DCA, les attaques au sol, les erreurs d'identification (commises par les aviateurs ou la DCA), etc.

— **Reconnaissance**. Phase cruciale car, normalement, les unités sont placées face cachée à l'adversaire. Il est possible de lancer des reconnaissances pour les démasquer, afin de bombarder à la phase suivante, ou de les attaquer en sachant à qui l'on a affaire.

— **Bombardement**. De l'artillerie ou de l'aviation, il peut être très efficace.

— **Mouvement-combat**. Les mécanisés ont deux points de mouvement : ils peuvent avancer sur une carte puis, si cette carte était libre d'ennemis ou s'ils gagnent, avancer (et éventuellement combattre) sur une autre carte. L'infanterie n'a qu'un point de mouvement. Attention ! Tout blindé qui attaque doit dépenser deux points de ravitaillement, toute infanterie qui attaque ou toute unité qui défend en dépense un (un défenseur non ravitaillé voit sa puissance de feu divisée par deux). Les combats sont simples : pour chaque unité, on lance autant de dés que sa puissance contre l'unité cible (avion, blindé ou infanterie). Un coup au but est marqué pour chaque 5 ou 6 sorti. C'est là qu'interviennent les marqueurs de dégâts dont je parlais plus haut. Une unité qui encaisse autant de coups que sa résistance est éliminée. Il me semble réaliste d'enlever 1 à la puissance de feu d'une unité pour chaque point de dégât qu'elle a encaissé.



Victoire aux points

La victoire est jugée quand un des joueurs occupe le QG de l'autre. On marque autant de points que la valeur des unités adverses éliminées, plus 5 pour le QG. Je vous conseille de donner 10 pour le QG, et de rajouter aux points de victoire la valeur des cartes de terrain occupées à la fin de la partie.

Pour conclure, le principal reproche que l'on puisse faire à *The Last Crusade*, c'est d'omettre la moindre règle de composition de paquet. Il ne s'agirait pas de limiter le nombre de Black Tiger ou de Moxstang dans chaque paquet, mais de constituer en quelque sorte des forces historiques, en s'inspirant d'ordres de bataille réels. Mais pour les amateurs, cela ne devrait pas être trop difficile.

Frank Stora

** Fait référence aux romans de Van Vogt (Le monde du non A, Les joueurs du non A...), qui sont un grand classique de la science-fiction.*

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité du traitement d'un sujet classique ; les photos illustrant les cartes ; la possibilité de jouer en équipes.

On regrette

L'existence de cartes plus ou moins rares ; le terrain divisé en carrés et non en hex. ; l'absence de règles de composition de paquet.

FICHE TECHNIQUE

The Last Crusade est un wargame en anglais édité par Pinnacle Entertainment Group. *Sujet* : La libération de l'Europe occidentale, de la Normandie au Rhin, en 1944-45. *Échelle* : Chaque carte représente quelques dizaines d'hommes, ou quatre à cinq véhicules, canons ou avions. Une carte de terrain représente un carré (?) d'environ 2 km de côté. *Matériel* : 302 cartes à collectionner (141 américaines, 141 allemandes, 20 terrains). *Temps de jeu* : De une heure à beaucoup plus si vous jouez une campagne. *Prix : Paquet 72 F, recharge 16 F.*

Petites Annonces

ACHATS

— Cherche Le Lièvre et la Tortue (Ravensburger. Philippe au : (16) 98.44.08.69 (29200 Brest)

— Ch fig. Citadel, Warhammer Battle, n° de Dragon. Robin Éric - 7, rue Sorel - 59159 Noyelle-sur-Escaut.

— Ch. fig. Man O'War sauf Skaven, Orque. Olivier au : (1) 30.43 14.54 après 17h (78280).

— Ach. Gurps Uplift part 2, Blood of Brethern (HollowWorld), Hyperespace + Draco + Ecolocity + Destin, Paradis (D3), Turbo n° 1. Dupont - BP38 B - 1000 Bruxelles 28.

— Cherche les premiers numéros de Broos ou photocopies. Patrick Cellette - 15, rue Saint Victorien - 69003 Lyon

— Ach. ou loue Guide Fasa Battletech n° 1622 « House Marik ». Guillaume Leprevost - 44, Rte de Bretagne - 14790 Mouen. Tél : (16) 31 80 64 81

— Ach. sup. Cthulhu Les contrées du rêve, be. Écrire à Tristan Torrelli - Villa La Renaissance, Rue de Jussieu prolongée - 60000 Nice.

— Ach. VF/VO tout Vampire : règles, Succubus, Chicago by., écran... et tout sup. Tél. Arnaud au : (1) 45.84.29.64 le soir après 21 h (Paris).

— Achète jeux de plateau et wargames anciens et récents. René Barde - 2, impasse du Cerf Lot du Lac TM2 - 66210 Matemale. Tél : (16) 68.04.47.64.

— Ach. fig. Blood Bowl Elfes Noirs 2è ou 3è éd. Urgent ! Contactez Adrien au : (1) 39.19.93.78 après 18 h (78 Conflans-Ste-Honorine).

— Achète les premières fig. Citadel sur socle plomb années 79, 85. Contacter Kitames T. - 20, rue des Jardins - 34830 Clapiers. Tél : (1) 67.59.16.59.

— Passionné du JdR Ambre achète les anciens numéros de Amber Zine. Contacter Sébastien au : (16) 20.40.06.94 du dim. au jeudi (59000).

— Rech. sup. GDW 2300 AD : Earth/Cybertech & Liberville. Demander Laurent au : (16) 93.87.63.96.

— Ach. double terrain pour Magic. Nicolas Bourelout - 19, bd. Thermidor - 13015 Marseille.

— Ach CD BOF « Lady Hawke » + fig. Citadel Boxed Set « Mighty U6E200 Death Commandos » BC4. Fischer Fabien - 4, rue de la Fonderie - 68620 Bitschwiler.

— Cherche fig. pour Man'O War : Maraudeurs, Elfes Noirs & Eperviers Elfes. M. Gaudry - 39, ch. des Ailes - 1216 Cointrin (Suisse)

— Ach pour Wh. 40K Eldars, Araignées Spectrales, Gardes Fantômes, Uluhran et Exarque Araigne Spec. Vincent au (16) 40.25.51.57

— Ach. cartes Jyhad et Rage. Envoyez vos listes à Guillaume Charbonnel - 6, rue du Dr Babault - 76620 Le Havre.

— Cherche revue Archeo (éd. Atlas) 69 à 74-96 à 104-116 svt. Achète bon prix fascicules Role. Aids Basun au : (16) 89 58 72 45 (68).

— Ach fig. Star Wars non peintes. Écrire à Mlle. Cappelli - 110, rue Jean-Pierre Timbaud - 75011 Paris.

— Ach. Les Empires de la Côte, Les Catacombes de Soirétoiles pour les RO, AD&D2. Eric tél (16) 88.69 80.26 (67370 Truchtersheims-Alsace)

— Ach sup. Warhammer prix raisonnables. Sébastien au (16) 75 62 72 17 (26400 Allex).

— Urg ! Ach pour AdC : C. du Rêve, F. de Yuggoth, R. de Kadath, M. de Nyarlathotep, T. de Tsathogghua. David au (1) 48.50 28.33 ou 48.32.94.66 (93).

ÉCHANGES

— Vds ou éch. Légendes avec scénario + JRTM : VF, 1 éd. + Wh. JdRF Alex au (1) 40.68.95.69 (75).

— Échange contre cartes Kabal ou vends cartes Dark Force. Laurent au : (1) 60 77 69 29

— Échange cartes Dixie Shiloh M. Paul Bugeja au : (1) 49.44 11 61 le soir après 19h.

— Éch. cartes : Middle-Earth, Wyvern, Phoenix, Dixie, Bull Run Franck Darras au : (16) 22.92 20.45 (80000 Amiens).

— Éch Vampire + Ravenloft + sup. (VF) contre Kult + sup. (VF). Ech. cartes Middle Earth + Kult + X-Files. Sophie au : (16) 67.52.95.75 (34090).

— Échange ou vends nombreuses fig. Blood Bowl 3 Philippe : (1) 43.14.03.20 après 19 h.

CLUBS

— La Jurande des Conte-Brumes se réunit tous les samedis à Fécamp dès 14 h. Contact. Alberic au (16) 35 25.36.74 ou (16) 35.29.17.20 (76400).

DIVERS

— Vds zine Techniques de peinture et offre mes services de peintre Mlle Richard - 63, bd de Strasbourg - 75010 Paris

— Terre des Rêves et Télécom Bretagne organisent le 8e tournoi de l'Ouest les 4 et 5 mai 96 à Brest. Rens : Sevrine au (16) 98 07.55.70 Mathilde au : (16) 98.43.46 24.

— Le Grimoire est disponible dans 80 boutiques de jeux mais aussi par correspondance Le Grimoire Magazine - 3, rue Le Nôtre - 49300 Cholet.

— Éch. ou vds Nightprowler + Nightspawn + plan Escape + nbx JdR contre ext. White Wolf. Guy le week-end au : (16) 47.93 07 60 (37) Si tu es blonde...

— Éch., ach., vds cartes Dixie, Bull Run, Shiloh + Star Trek, Alternate Universe Écr Marc Piret - 80, rue Comehaire - 4000 Liège (Belgique).

— Cherche livres, doc. (ou références) sur les Dragons (contes, légendes, dessins...) Antoine Castaigne - 9, crs Fauriel - 42100 Saint-Etienne.

— Le numéro 3 de « La Parole » est disponible contre 35 F port compris. Bitume, AD&D, Terre Creuse La Parole - 35, rue de l'Or - 33470 Gujan-Mestras.

— Fanzine cherche dessinateur sérieux et doué pour collaboration active, tous univers JdR. La Parole - 35, rue de l'Or - 33470 Gujan-Mestras.

— Cherche rédacteurs, collaborateurs, dessinateurs France entière pour créer fanzine BD et JdR. SEB - 234 bis n° 8, rue Jean Jaurès - 59170 Croi.

PARTENAIRES

— PJ, MJ, rech. pour tout JdR PJ, MJ sur Montbrison (42600) et environs. Laisser un message pour Stéphane au : (16) 77.58 98 91 vers 19 h 30.

— Joueur accro cherche partenaire(s) région de Toulon. Christophe au : (16) 94.65 89.12 (83400 Hyères).

— Couple de rôlistes cherche MD et joueurs (euses) 20 ans et + pour parties AD&D (Royaumes Oubliés). Tél : (1) 40.36.51.25 (Paris 10e)

— Cherche joueur pour partie de cartes Kult ainsi qu'échanges dans la région de Liège (Belgique). Tél : (19.32.41) 79.51 55 demander Samuel Gourdange

— Cherche MJ pour tous JdR dans la région de Challans. Tél : (16) 51 35 37 76 (85300).

— Cherche partenaires environs de St-Cyr l'école ou Suresnes pour jx de plateau, warg., JdR... Raphael au : (1) 30.45 52.88 ap 19 h

— Ch. Édit pr jeu de plat., Straté., Battle Chess, wargame (2 à 8 jrs) + un jeu de cartes (=300) d'un nouv. concept. maqt. dispo Jean-Yves au : (1) 48.48 35 29

— Debutant cherche joueurs pour WIF sur Paris. Contacter Telmo au : (1) 47.66.19.45.

— Cherche partenaires pour ASL et WIF sur Lyon. Yvan au : (16) 78 56 31 27 (69230)

— Cherche joueurs de + de 17 ans pour JdR Strombringer. Devoyon Emmanuel - 59, impasse Édouard Branly - 33470 Gujan-Mestras

— Cherche joueurs pour test JpC wargames coût postal. Contacter P. Villain - 13, rue Marie Curie - 25220 Novillars

— Cherche joueurs pour JdR et assimiles sur région maconnaise. Tél Jacky (16) 85.30.51.09 heures repas (01380)

— GR ch. voyageurs-euses débutantes + de 18 ans pour Rêve de Dragon. Nord 44, sud 35, 56. Tél : (16) 40 51.91.20 (44630)

— Cherche joueurs Jyhad sur Pau et Mont-de-Marsan. Contactez Ludwig Desmier (week-end) au : (16) 58 06 44 91 (40000).

— Maître de jeu (12 ans exp.) loue ses services à titre professionnel tout univers. Reçois ou me déplace : Paris 200 F la séance. Tél : (1) 48.92.19.25.

— Cherche joueurs sur Lille pour Cthulhu, Chimères, JB 007, Mega, Athanor, Miles Christi, Cyberpunk. Alexis au : (16) 20.52.54.96 (59790).

VENTES

— Vends série 1 complète Blood Wars (334 cartes). Guillaume au : (1) 42.08.96 92

— Vds figs. et documentation Warhammer 40K. Pour la liste écrire à Mladovan - 2, rue Planchart - 75020 Paris.

— Vds Kharkov, Full Métal Planète, Space Marine, Junta neuf, D-Day, GD'40, prix intéressants, jx. en tbe Tél : (1) 43 08 87 85 Alexandre.

— Vds Battletech + sup., Nephilim + sup., Gurps Magie, Simulacres + sup., nbreux Casus Belli. Magon J-C tél le week-end au : (16) 64 20 25.38 (77320 Ferté-Gaucher)

— Vds Hardwired, Elric VO, Storm 2. sup., DragonLance, AD&D 2 + sup., CB, Tatous, Dragon. Philippe au : (16) 83 40 20 61 (54000 Nancy).

— Vds, éch nbx. JdR, JdP dont AD&D 2, Hawkmoon, sup. INS... Prix franco à - 50 % ! Julien au (16) 27.66.98.92 (59570 Bavay) ou (16) 20.43 43.76 BT. H. 216.

— Vds Star Wars 2 + Le Guide de l'Empire + écran + plusieurs extensions. Contacter Jérôme - 1 bis, rue du Parc - 35135 Chantepie. Tél : (16) 99.41.54.05

— Vds nombreux JdR ou échange le tout contre une Rolls-Royce. Liste ctre. un timbre Olivier Donni au - 52, av Demy - 17300 Rochefort.

— Vds nbr JdR (Ars M., Wh., AD&D 2, Thoan, Gurps, Mut. Chron., Rifts) à bas prix. Pour liste écrire à Didier Bonnet - 42, rue J. Jaurès - 78100 St-Germain.

— Vends Whispering Vault, Manuel de l'Investigateur, Manuel du Gardien (AdC) neufs. Tél Jean-Marc au (16) 91.63.07.28 après 19h

— Vds Jeux de Plateau et Wargames. Ach. Mighty Empires ou sup. Ad&D. Vds aussi Wh. 40 000 + sup Laurent au : (16) 84.23.15 51.

— Vds Nbrx JdR : d'ancienne édition Bitume, Marvel, L'Œil Noir, Chill, Maléfices, Wh. Battle, Nephilim + extension. Contacter Fabrice au : 43 35 14.83.

— Vds jeux encart Command 8, 14 19, 21, 23, 27, 28, 30, 32, 33 et 34. 80 F et 120 F Les Monster D Le Bris 17, allée Dour Ru - 29000 Quimper.

— Vds Torg + écran + Cyberpap, Bloodlust + écran + n° 1 AD&D2 Joueur, Stella Inquisitorus, bon état - 30 %. Julien au : (1) 43.73 26 32 (75 Paris).

— Grimoire (VO pour SHDRN) + Mucho Pesos (INS/MV) + Dark Sun et Ravenloft (boîtes) + BM + Ap 1 pour AD&D. Tbe. et bon prix Marc au : (1) 47.78.71 97.

— Vends plus de 500 cartes Doomtrooper, liste contre timbre. Sébastien Scarpitta - La Ville Danet - 56130 Nivillac. Tél : (16) 99.90.78.14.

— Les Aigles état neuf + 3 moules pour fig. Empire : 150 F. 3 starters Dark Force : 50 F. David Sauvageau - 10 bis, rue Castex - 75004 Paris

— Torg + écran + 3 scénarios + Terre Vivante + Empire du Nil 520 F David Loury - 17, bd. du Colombier - 35000 Rennes. Tél : (16) 99.50.52.16.

— Vds boîte de base Warhammer Battle complète + armée nain du chaos. Contacter Jeremy au : (1) 42.55.78.32.

— Top affaire ! Vds nombreuses fig. Mithril rares : 50 premières réfs dont M10, M7, M16. Vds Village Médiéval Cry Havoc. Tél : (1) 44 23 93.79.

— Vds 1500 cartes Magic le tout 2000 F + Deck Magic : 600 F (valeur de 1200 F) + ach. Dragon Mag Emmanuel au (16) 65.31.75 10 (46000)

— Vds Suppléments pour Mutant Chro., Cyberpunk, Amber, Tatous, lot de figurines Tél Franck le soir au : (1) 47.86.33.91

— Solde !! - 40 % !! sur JdR neuf : Kult + sup. n° 1 + écran, Killer, SW, B. Bowl + 2 sup., etc. + Paintball. Paul au : (16) 88.60 59.07 (67) Bonne année !!

— Vds Planescape état neuf jamais servi Christophe au : (1) 60 47 43 21 (91800 Brunoy).

— Vends Loup-Garou neuf : 100 F, Mage neuf : 100 F, l'écran et la Trame du Destin (Mage) : 100 F. tél : (16) 57 51 00.26 Renaud.

— Vds nbrx JdR + collection cartes Magic (Ice Age, Fallen Empire, Dark, Terres Natales). Florent tél : (16) 67 10 83 54.

— Vends boîte Ravenloft VF, Royaume d'Epouvante (état neuf) 100 F Tél : (16) 20 04 53 91.

— Vds nombreux décors 30 mm et fig. Mithril. Liste + photos contre 2 timbres à Mr Guillen - 32, passage du Désir - 75010 Paris.

— Vds boîte Nains et Hommes Bêtes du Chaos pour Warhammer 45 F l'une. Nicolas tél : (16) 21 42 15.39 entre 18 et 20h (62750 Loos-en-Gomelle).

— Vds Elric VO Melnibone, GM, Kit, Bronze Gr, The U East, Fate of Fools tbe 70 F chaque. Demander Martial au : (16) 20.71.69.49 (59310 Orchies)

— Urgent ! Vds Loups-Garous + écran + Rite de Passage tb état + B. XVIII + écran + Berlin Confidentiel tb état. David au : (16) 69.41.94.70.

— Vds jeux de rôles (Cyber, Shadow, etc.) et figurines Haut Elfe. Eddy au : (1) 46 81.02 23 le week-end (94400 Vitry).

— Vds cartes Blood Wars, Sim City, Magic (liste contre timbres). Ach. ElfQuest ou Dragon Dice. Contacter Nolwenn au : (16) 99.27 03.84

— Vds Star Wars 2e ed. VO Dark Force, Elric et Melnibone VO, James Bond état neuf. Contacter Loïc au : (1) 45.32.91.09 (Paris).

— Vds nombreux wargames, figurines Citadel, cartes Spellfire etc Olivier au : (16) 23.65.30.73 le soir

— Vds fig. Wh.40K peintes, non peintes (véhicules, Dreadnoughts) + fig. médiévales. Duvail Yann - 11, clos de la Senate - 61000 Alençon.

— Vds JdR + sup. : OtE, Shattered Dreams, Nephilim, Scales, Ars Magica, Marvel Sh... Tél : (16) 38.93.35.32 (45200)

— Vds Torg (VF) + tts ses extensions le tout pour 800 F ou bien à part à moitié prix. CQ. David au : (16) 46.87 28.79 (Rochefort 17).

— Vds le jeu Wharhammer Quest prix 250 F. Demander Florian au : (16) 92.87.80 14 tous les jours après 18 h sauf mercredi & vendredi.

— Vds Rêve de Dragon 2 et Secret de M. 250 F, Diplomatie, Siège + cartes Spellfire et Illuminati. Cyril au : (16) 99 63 85 93 (35000).

— Vds 600 cartes Jyhad 300 F, et 6 kg de cartes de Magic, prix à négocier. Nicolas au : (16) 61 73.04.09 le week-end. Merci

— Vds Cthulhu 90 + Les Contrées du Rêve (jamais servis) Vincent au : (16) 27.47.78.38 (59300)

— Vds ou ech. Shadowrun 2 + tout sup. + écran à -40 % ou contre AD&D 2 + sup. Richard au : (16) 27 87.95.74 après 20h. si pos. (59).

— Vds Talisman Quest Game, City, Dungeon, The Adventure, Expension Set, Timescape 80 F unité (300 F tous). Tél : (16) 83.24.15.80 (54)

— Vds Space Marines (neuf) 250 F. Torg + écran 150 F. Pierre au : (16) 27.61.16.81 (59).

— Tbe. Cyberpunk 2020, Axis & Allies, 40 fig. TOM, Battlebook Tie & LX, Guerre des Étoiles. Guy Audouin - 68, rue du Pont de Créteil - 94100 St-Maur

— Vds ou éch. pour Wh.40K : Codex Tyranides, Eldars, garde Imp. neufs, 100 F pièce port compris. Philippe au : (1) 42.00.78.64 en matinee

— Vds l'Appel de Cthulhu 5e éd. jamais servi 100 F port compris. Écrivez vite à Fillon Guillaume - La Touche - 49380 Faye-d'Anjou

— Vds collection complète Casus Belli parfait état. Faire offre à Michel au : (1) 49.59.86.03.

— Vds Wh.40K + armée 2000 pts. + peinture + Guide de Peinture + magazines + pinceaux. Sébastien au : (16) 88.90.26.05 après 19h.

— Vds tbe JRTM 150, Full M.P. 100, Air Force 100. Ech. Spellfire. Vds fig. Nain W. Battle avec livre bon prix. Tél : (1) 47 73.50.85 lundi de 18 à 20h.

— JB 007 + Pour votre Info + manuel Q / INS-MV + Berserker + écran / Cyber 2020 + Chrome Book 1 VO / Ref Field Guide / b. tb. état 50 % neuf Bruno : (1) 46 81 75.38

— Vds Cyberpunk 2020 + Mega 3 + Heavy Metal les 3 tbe. 350 F à débattre. Tél. (16) 91.45.32.91 (Marseille).

— Vds Armee Ork Epic + Imperial Wh. + Elric VO + Melnibone VO + Shadowrun 1 bon prix. Julien au : (16) 55.73.05 04 week-end (19140).

— Vds nbx wargames A Hill, GMT, 3 W, MIH, V Games + revues bas prix. Philippe au : (16) 77 79 14 43 après 20h (42390 Villars).

— Vds, éch. JdR et sup. : JRTM, Mega 3, Manuel des Combats pour RM ou JRAF. Guillaume au : (16) 78.57.08.16 (69290 Grezieu-la-Varenne).

— Vds Bloodlust + 5 sup. (1,2,4,5,6) neuf : 400 F à saisir ! Contacter Christophe au : (16) 40.62.03.71 (44350 Guerande).

— Vds Wh (JdR) + ext. « Repose sans Paix » + écran le tout 230 F (très bon état). Nicolas au : (16) 21.37.75.89 (62)

— Vds toute ma collection de fig. (+ de 1000) ttes marques, peintes ou non, super prix. Jean-Baptiste tél (1) 39.52.60 44 le soir.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 91
Parution n° 92 : 6 mars 96. Date limite 6 février 96.

CLASSEMENT

Ventes — Achats — Echanges
Partenaires — Clubs — Divers

Inspirations...



Universalis

Un double chouchou

Connaissez-vous Arturo Perez-Reverte ? Si non, précipitez-vous sur les deux romans qu'il a publiés au Livre de Poche. **Club Dumas**, et surtout **Le tableau du maître flamand** sont deux petits bijoux, avec des intrigues à tiroirs. Allers-retours entre l'histoire et l'époque moderne, plongées dans les subtilités du jeu d'échecs, de la peinture flamande et de l'alchimie au service d'intrigues biscornues à souhait. Par moments, la construction de ces romans fait penser à Umberto Eco : à d'autres, on revient à des auteurs moins « intellectuels »... Ces deux livres s'adapteront très bien à *L'appel de Cthulhu* ou à *Nephilim* en y rajoutant une dose d'occulte ; et, dans le cas de *Club Dumas*, à tout jeu où vous avez besoin d'une belle énigme alchimico-magique, autrement dit potentiellement n'importe lequel.

Du sang à la une

L'ultime défi de Sherlock Holmes, de Michael Dibbin (Rivages/Mystères), met en scène, une fois de plus, le grand détective, et l'oppose au plus grand criminel du XIXe siècle : Jack l'Éventreur. Ce n'est pas la première confrontation de ce genre, mais c'est sans doute l'une des plus réussies. Ce court roman mérite d'être lu pour lui-même, mais c'est aussi l'un des plus beaux exercices de style que j'aie jamais vu sur le thème des indices à double sens et des petites réflexions innocentes qui prennent tout leur sens après quelques dizaines de pages... ou d'heures de jeu. Utilisés intelligemment, ces petits trucs peuvent faire la différence entre une bonne soirée de jeu et une séance mémorable dont on parlera encore dans des années.

La firme et **L'affaire Pélican**, tous les deux de John Grisham, sont édités sous coffret par Pocket. Ces romans sont bien écrits, vite lus, et tout à fait prenants. Complots à Washington, mystérieux individus qui tirent les ficelles dans l'ombre, plus une généreuse dose de violence et de suspense... En changeant simplement l'identité des marionnettistes, on se retrouve dans l'univers de *Vampire*, (ou dans celui de *L'appel de Cthulhu* !).

La série du **Poulpe** (éditions Baleine) mérite plus qu'un coup d'œil. Ces trois petits romans, de la plume d'auteurs différents, sont bien écrits et prenants. Ils mettent en scène un antihéros désabusé à souhait qui joue aux redresseurs de torts dans notre douce France, à notre époque. C'est très, très sympa, avec des intrigues politico-policières malsaines à souhait. L'adaptation en jeu de rôle est instantanée, pour plonger des personnages dans un décor aussi exotique que la France de 1995 (voilà une bonne occasion pour les vétérans de ressortir leur vieil exemplaire de *Trauma* ! Pour les autres, les règles de *Cthulhu* ou de *Simulacres* feront l'affaire).

Un peu d'érudition (pas trop) poussiéreuse

Les Borgia, d'Ivan Cloulas (Fayard), a raté de peu le titre de chouchou du bimestre. L'histoire de l'ascension de cette sympathique famille, qui part d'un petit évêque espagnol pour arriver à des papes, un saint et des assassins, se lit comme un roman. De plus, le livre est bourré de considérations plus générales sur l'Italie de la Renaissance, qui est un extraordinaire panier de crabes, à faire passer le plus touffu des univers de jeu de rôle jamais écrits pour un modèle de simplicité. Trahisons, renversement d'alliances, morts suspectes... il y a matière à plusieurs campagnes politico-diplomatiques de très haute volée. C'est d'ailleurs souvent le cas des ouvrages de la collection historique de Fayard. On y trouve des titres sur pratiquement toutes les époques et toutes les civilisations. Pour un peu plus de 100 F, c'est une bonne façon de se faire une culture sur des personnalités peu connues et leur temps... toutes choses que vous pourrez ensuite ressortir à vos joueurs.

J'ai beaucoup hésité avant de vous parler des **Malheurs des temps** (ouvrage collectif, chez Larousse). Cette « histoire des fléaux et des calamités en France » est un peu aride, et était surtout un peu chère. Mais ce dernier problème ne se pose plus. Il semble que l'éditeur ait décidé d'épuiser ses stocks, et on la trouve dans les solderies et dans certaines Fnac pour à peine 50 F. Des invasions barbares aux accidents d'auto, il y a de tout, à toutes les époques. On y trouve, d'ailleurs, des fléaux surprenants : nuages de sauterelles voraces dans le massif Central, pluies de sang, épidémies étranges. Bien entendu, un MJ imaginatif peut glaner des foules d'informations utiles à partir de toutes ces horreurs. Il y gagnera surtout un précieux éclairage sur les mentalités au Moyen Âge.

La vérité est ailleurs...

Génération Séries a eu l'excellente idée de consacrer un numéro hors série à l'excellent **Aux frontières du réel**. Il est un peu cher (65 F pour 48 pages !), mais il mérite le détour même si vous ne connaissez rien à la série (ce qui est difficile, à moins que vous ne reveniez d'un long séjour au Groenland !). À elles seules, les photos sont une mine d'idées, et il y a aussi un court résumé de tous les épisodes. Lisez-les, laissez courir votre imagination... et vous obtiendrez quantité de scénarios prêts à servir pour pratiquement n'importe quel jeu contemporain. Génération Séries est disponible sur abonnement (3 rue Buirette, 51100 Reims).

Tristan Lhomme

Parole d'« ouvriers »

L'argot des voleurs, qui vient d'être réédité dans la collection « La bibliothèque de l'Argot » des éditions Nigel Gauvin Éditeur (vu à la Fnac, 60 F environ), est un véritable petit bréviaire de la filouterie écrit à la fin du XIXe siècle par Émile Colombey. On y trouve la plupart des termes utilisés par les voleurs de l'époque, mais aussi différentes méthodes pour détrousser bourgeois et badauds (et donc les joueurs...). Voir les travaux pratiques p. 81. De même, bien que plus généraliste, le **Dictionnaire de l'argot parisien**, de Lorédan Larchey, paru il y a déjà quelques années aux Éditions de Paris, est tout aussi idéal pour donner le ton et du piquant à une aventure « début du siècle »...

Philippe Rat

Science-fiction Fantastique

Le maître...

En quarante années de carrière, Philippe Curval a maintes fois trouvé le moyen de surprendre ses lecteurs. Il a développé une science-fiction bien à lui, qui s'inspire plus des grands maîtres français et du surréalisme que des auteurs anglo-saxons. **Les évadés du mirage**, son dernier roman en date, ne fait pas exception. C'est en effet une fort curieuse histoire, où la chute d'un vaisseau spatial dans la banlieue nord-est de Paris débouche sur une série de manifestations directement inspirées de phénomènes quantiques. Adoptant une écriture étrange et poétique, Curval mêle des éléments contemporains – les islamistes – à une atmosphère banlieusarde et nostalgique.

C'est aussi de paysages urbains qu'il est question dans **Attention les yeux**. Un photographe décide de s'inventer une famille et engage des gens pour jouer les rôles nécessaires. Enrichi de nombreux clichés (dus à Curval lui-même), ce roman explore par le biais d'un certain (sur)réalisme le Paris de la fin des années 60. Le texte, fort original, et les photos constituent une bonne source de documentation sur l'époque et le lieu.

Enfin, **L'arc tendu du désir** se présente sous la forme d'une plaquette d'une quarantaine de pages. Cette nouvelle bizarre inspirera, j'en suis sûr, les MJ soucieux de décrire des peuples radicalement différents des humains. Le mode de reproduction des Tchaï, ces végétaux évolués qui nous ont succédé, est un morceau

de bravoure d'une qualité et d'un humour rares. *(Les évadés du mirage, Attention les yeux : Denoël « Présences ». L'arc tendu du désir : L'Astronaute Mort « Bibliothèque Sublunaire » 3 ; 62, rue Velpeau, 92160 Antony, 75 F.)*

... Et la relève

Sylvie Denis, quant à elle, a commencé à publier à la fin des années 80. Son premier livre, **Jardins virtuels**, réunit cinq nouvelles. Situées dans des avenirs proches, celles-ci abordent des sujets aussi divers que l'ingénierie génétique, le remorquage des icebergs ou le clonage, avec une approche sensible et humaine qui n'oublie pas le poids de la technologie. Le sommet du recueil me paraît être *In memoriam, Discoveryland*, avec son Disneyland déglingué à replacer dans une prochaine partie de votre jeu de rôle contemporain ou cyberpunk préféré.

Mais Sylvie Denis est aussi une fine connaisseuse en matière de SF anglaise récente, ce dont témoigne l'anthologie réunie par ses soins, **Century XXI**, avec ses neuf textes signés de noms inconnus ou à peu près – du moins chez nous. Plus intimistes, mais tout aussi imaginatifs que leurs confrères étatsuniens, ces auteurs témoignent de la vitalité du genre Outre-Manche, et l'on retrouve certains d'entre eux (comme Greg Egan ou Brian Stableford) au sommaire de **Cyberdreams***, revue à la direction littéraire de laquelle collabore Sylvie Denis. Les publications fleurissent autour de la « vague cyber », mais bien peu ont abordé le sujet traité par Dominique Warfa dans le numéro 4 : comment un certain type de vocabulaire, inventé par la SF, est passé dans le langage courant – cyberspace est le premier exemple qui vient à l'esprit. De quoi vous décrasser les neurones avant de brancher votre interface. *(Jardins virtuels et Cyberdreams n° 4 : DLM Éditions. Century XXI : Encrage « Pulsar ».)*

Pour tous les goûts

Les Mille et une Nuits publient une collection de nouvelles vendues 10 F, dont une dizaine de titres se rattachant à la SF ont été réunis en un coffret, sous le titre **Dix retours vers le futur** : trois grands anciens (Verne, Wells, Maurice Renard), deux classiques (Simak, Sheckley), trois auteurs des années 60 (Dick, Ballard, Moorcock) et deux modernes (Murail et une collaboration Sterling/Gibson). Peu d'inédits, mais rien que du bon.

Léviathan, l'ombre bleue, septième volume très attendu du cycle des Berserkers, devrait combler tous les fans de Fred Saberhagen. Le space opera guerrier se hisse ici à une dimension quasi métaphysique. Si vous ne connaissez pas les Berserkers, ces vaisseaux tueurs qui errent dans l'espace, ce livre constitue une bonne introduction à l'univers dans lequel ils évoluent. Darth Vador contre les Berserkers ? J'en rêve ! Chez le même éditeur vient également de paraître **Le général**, d'Orson Scott Card, suite de *Basilica*. Un peu verbeux à mon goût. *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)*

Si vous n'avez jamais lu **Le seigneur des airs**, de Michael Moorcock, précipitez-vous sur sa récente réédition. Oswald Bastable se retrouve projeté par accident dans une uchronie dont la principale caractéristique, outre le partage du monde entre l'Angleterre et les États-Unis, est la présence de dirigeables. D'une lecture éminemment jouissive, ce premier volume a deux suites tout aussi baroques, qui ne devraient pas tarder à être rééditées : *Le Léviathan des terres* et *Le Tsar d'acier*. *(Pocket « Science-fiction » 5624.)*

Avec **Le mariage alchimique d'Alistair Crompton**, Robert Sheckley invente un fort curieux traitement à la schizophrénie : l'esprit est dissocié physiquement, réparti entre le corps d'origine et un ou plusieurs androïdes. Sur ce postulat joliment dingue vient se greffer une quête de l'identité très amusante et pleine de verve, comme toujours chez cet auteur. Alistair Crompton et ses multiples personnalités ferai(en)t un (des) PNJ fascinant(s) – ou comique(s), au choix. *(J'Ai Lu « Science-fiction ».)*

Collectionnite

Le Fleuve Noir n'en finit pas de créer de nouvelles collections, puisque voici **Aventures sans Frontières**, le pendant « réaliste » de « Aventures et Mystères ». Ici, point de coloration fantastique et bien peu d'humour ou de distanciation. Sur les six titres parus, ma préférence va à *La nuit de l'Apagon* de Gérard Delteil (Cuba comme si vous y étiez !), mais *Après le bout du monde* de Pierre Pelot (aventures en Papouasie), ou *Tropicales* d'Yves-Marie Clément (qui témoigne d'une grande connaissance de la Guyane), sont tout aussi sympathiques et donneront peut-être des idées aux MJ en panne de décors.

Roland C. Wagner

** La revue a reçu le prix spécial du Grand Prix de l'imaginaire pour l'année 95.*

BD

Dessine-moi un futur

Si vous ne vous êtes pas procuré les K7 vidéo de **Star Wars**, n'insistez pas, c'est trop tard... Par contre, les BD (d'après les romans de Timothy Zahn) sont encore en vente libre ! Et franchement, une bataille spatiale revue par le duo Blanchard-Vatine, c'est de la dentelle, du chocolat belge, du Mozart ! Pour le scénario, attendre la suite, bientôt cela devrait s'éclaircir.

Une galaxie plus tard, **Mycroft Inquisitor** se présente comme une sorte de Sherlock Holmes des étoiles, avec kilt écossais et flegme anglais. Il y est question de contrefaçon spatio-taïwanaise de parfum de luxe, de meurtre et, of course, d'amour. Je sais, aucun jeu ne s'en approche vraiment, mais c'est plein d'idées exploitables et d'humour ! Pourquoi pas avec *Simulacres* ?

Dans un registre plus sérieux, vous trouverez **Neige**. Dans un monde post-apo, glacé et désespéré, des hommes et des femmes de cœur luttent pour survivre. Le froid, la misère, la mort, rien ne les effraie, et même si le doute les assaille parfois, ils ne renoncent jamais ! Là encore, *Simulacres* semble idéal pour mettre en scène cette histoire. Mais les idées y sont aussi pour *Bitume*, et pourquoi pas un univers *Everway* ! Un nouveau venu dans la BD, Ifrane Éditions, propose **Les carnets de Neige**, une collection de textes et d'images inédites qui permet de regarder d'un œil nouveau cette série (huit tomes à ce jour), une sorte de « sourcebook », complet et plein d'infos indispensables pour le lecteur mordu (et le MJ).

Univers

J'apprécie tout particulièrement les auteurs, qui en quelques mots ou traits de crayon arrivent à décrire des univers complets, originaux et cohérents. C'est le cas des trois BD suivantes, qui ont en plus une structure similaire : dans des mondes manichéens, un être, né du système ou venant de l'extérieur par un artifice quelconque, se rebiffe et cherche à comprendre, mettant en péril tout le système. C'est le cas des **Soleils rouges de l'Éden**, où chaque habitant doit échanger avec un dieu-machine une partie de son corps contre une prothèse conférant un extraordinaire talent, utilitaire ou artistique.

Dans **Dragons**, ce sont des êtres aux pouvoirs étranges qui visitent notre Terre pour, selon leur humeur, aimer, aider ou asservir les humains. Imaginez une sorte de thriller extraterrestre sur fond de mutation génétique et d'Ancien Testament revisité...

Enfin, c'est encore le cas dans **Horologiom**, mon chouchou du bimestre (le prochain sera un chouchou du mois, promis !). Cette ville, où la Machine régit tellement bien l'Homme que tout le monde doit se soumettre à un « remontage de la clef », est décrite d'une façon si élégante, ses bons sont si bons, ses méchants si méchants, que c'en est un vrai bonheur ! J'appellerais cela de la poésie cyber-new-age !

Bref, si le cyber est votre tasse de thé, n'hésitez pas à puiser dans ces trois albums de quoi construire des scénarios.

Classico-médiéval

Cothias, scénariste prolifique, nous gratifie régulièrement de suites et « conséquences » de son extraordinaire série des *7 vies de l'épervier*. **Cœur-Brûlé**, en est une, et raconte en ce début de XVII[e] siècle les aventures canadiennes d'un homme d'armes fidèle à sa parole donnée jadis à une morte. Découverte des Indiens, des rivières et des « évangélistes » sont au menu de cet album. **Le fou du roy**, quant à lui, nous dévoile un pan ignoré de la vie de Louis XIII, protecteur d'un certain Jean-Baptiste Poquelin, dont le nom sera lié aux meilleures heures du théâtre... Quel que soit votre jeu de prédilection, il y a à tirer de ces albums des PNJ, des intrigues, ou, pourquoi pas, une nouvelle histoire de France...

Plus classiquement fantastique, **Faust** raconte l'errance d'un adolescent doté de « pouvoirs » qui font ou feront de lui quelqu'un d'aimé ou de craint. Pour l'instant, sur fond d'abbaye et de recherche alchimique, il découvre la prière, l'amour, mais aussi le mensonge et la crainte... A suivre de près, pour une future campagne médiévale.

Et puisque j'y pense, n'oubliez pas **De cape et de crocs**, le délirant album dont nous attendons tous la suite, parce que le tome 1 commence déjà à être bien usé à force d'être lu et relu par toute la rédaction...

Et pour faire bonne mesure, allez chercher dans **Les arcanes de l'épée de cristal** des bestioles, monstres, méchants et maîtres de magie pour peupler vos mondes ! C'est une sorte de story-board de la série, incontournable si vous avez aimé les aventures de Zorya la guerrière.

Fantastique contemporain ou presque

Si *L'appel de Cthulhu* est votre jeu de chevet, l'aventure de la **La fleur de sel** vous intéressera. D'étranges créatures aquatiques vivant dans un non moins étrange sous-marin sèment le trouble sur la côte bretonne. La guerre mondiale, la seconde, n'est pas très loin et la vie n'est pas facile, les étrangers sont mal reçus... Bref, il y a tous les ingrédients, les monstres et l'angoisse, pour une belle histoire sombre !

André Foussat

Bonne année, bonne BD

- **Star Wars** - *L'héritier de l'Empire*, T1. Vatine, Blanchard et Baron ; Dark Horse.
- **Mycroft Inquisitor**, le détective des confins, T1 - *Une fragrance de cadavre*. Arleston, Latil et Manini ; Soleil.
- **Neige**, T8 - *La brèche*. Gine et Convard ; Glénat. ● **Les carnets de Neige**, Mille ans après. Gine et Convard ; Ifrane Éditions.
- **Les soleils rouges de l'Éden**, T1 - *Les amputés*. Poudat et Fino ; Soleil. ● **Dragons**, T2 - *La lune pour témoin*. Mouclier et Contremarche ; Delcourt.
- **Horologiom**, T2 - *L'instant du Damokle*. Fabrice Lebeault ; Delcourt. ● **Cœur-Brûlé**, T3 - *La robe noire*. Cothias et Méral ; Glénat.
- **Le fou du roy**, T2 - *L'école des bouffons*. Cothias et Goepfert ; Glénat. ● **Faust**, Le remords de Dieu. Crespin et Dhoyen ; Vents d'Ouest.
- **De cape et de crocs**, T1 - *Le secret du janissaire*. Ayroles et Masbou ; Delcourt. ● **L'épée de cristal**, Les arcanes. Goupil et Crisse ; Vents d'Ouest.
- **Le Bateau feu**, T1 - *La fleur de sel*. Gibelin et Héloret ; Glénat.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Laval. *7/11 février.* Le Centre Lavallois d'Éducation Populaire (CLEP, 33 allée du Vieux St-Louis), People et ses partenaires vous invitent à participer au Festival du jeu : initiation aux jeux de rôle, de réflexion, de stratégie ; tournois. Conférence sur le thème : Le jeu de rôle, rêve ou cauchemar ? ✆ : (16) 43.56.41.31. ou (16) 43.26.22.93.

France. *1er semestre 1996.* Rendez-vous dans notre rubrique Initiatives pour découvrir le Festival des jeunes conteurs.

France. *1er semestre 1996.* Comme chaque année, France Sud Open organise, pour une remise en juillet, le Prix du jeune créateur de jeu de rôle et du jeune auteur de supplément, ainsi que le Trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation. Pour participer, renseignements contre une enveloppe timbrée à : Comité France Sud Open, 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ✆ : (16) 94.91.10.34.

Chilly-Mazarin. *10 février.* Le club Les vertus du Chaos organise une journée du jeu de rôle à la MJC de Chilly-Mazarin. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars et Shadowrun. ✉ : MJC Chilly-Mazarin, 18 avenue du Président Pierre Mendès-France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Emmanuel ou Éric au (1) 69.09.01.87.

Paris. *10 février.* La Guilde, club de JdR de l'École centrale Paris, organise un tournoi de jeux de rôle sur deux séances avec : Kult, L'appel de Cthulhu, Warhammer, miles Christi, des mondes originaux. ✉ : Gildas Denece, résidence ECP, D218, 1 av. Sully Prudhomme, 92295 Châtenay-Malabry. ✆ : (1) 46.83.74.66 ou deneceg7@ecp.cti.fr.

Tours. *10/11 février.* Les 24 heures de l'École d'ingénieurs de Tours (EIT) accueilleront la 4e coupe de France de L'appel de Cthulhu. Il y aura également des tournois de Star Wars, AD&D, Warhammer, de Magic, des démonstrations de jeux de plateau, un grandeur-nature diplomatique. ✉ : EIT comité « 24 heures », 7 avenue M. Dassault, BP 407, 37004 Tours Cedex. ✆ : (16) 47.27.35.85.

Évry. *10/11 février.* L'I.N.T. organise un tournoi de Diplomatie par équipe (4 à 7) le samedi, individuel le dimanche. ✉ : 9 rue Charles Fourrier, 91000 Evry. ✆ : Yann Clouet au (1) 49.75.70.78.

Moneteau. *10/11 février.* Le club l'Esprit Vagabond organise sa Nuit vagabonde n° 6, une manifestation 100 % jeu de rôle, avec des démonstrations, des parties de découverte. ✉ : Foyer pour Tous, l'Esprit Vagabond, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. ✆ : (16) 86.40. 66.26.

Proche Paris. *10/11 février.* L'association Smoking et Cotte de mailles organise un grandeur-nature contemporain à Villers-Cotterêts dans un manoir du début du siècle (60 km de Paris). ✉ : Yann Le Menn, 10 rue de Normandie, 93600 Aulnay-sous-Bois. ✆ : Christian au (1) 43.83.98.36.

Perpignan. *15 février/15 mai.* L'association DreamMaker organise un tournoi de duels avec des armes en latex. *Le Défi des Masques de Sélène*, mélangeant jeux de rôle, grandeur-nature, jeu de piste, faits historiques du XVIe siècle. ✉ : Boris Selles, 63 rue Emmanuel Chabrier, 66000 Perpignan. ✆ : (16) 68.61.02.80.

FUTUR

Rennes. *15 février.* Paintball Aventures organise un tournoi de paintball étudiant dans les locaux de Délirium, au Rheu. ✆ : (16) 99.63.85.93.

Paris. *17 février.* L'Œuf Cube accueille, de 17h à tard dans la nuit, une soirée White Wolf, avec les auteurs de Wraith (Jennifer Hartshorn) et de Changeling (Christopher Hind). Il y aura un cocktail, des dédicaces et l'élection de miss Vampirella (voir publicité p. 9). Ouvert à tous, déguisements conseillés, miroirs interdits. ✆ : (1) 45.87.28.83.

Avignon. *17/18 février.* L'association du Nain Bourru organise un grandeur-nature historique à l'époque de Louis XIII, au château de Lascours. ✉ : Le Nain Bourru c/o Matthieu Brunet, Flandre 1, 49 rue de Châtenay, 92160 Antony. ✆ : (1) 42.37.74.89, e-mail : 100666.43@compuserve.com.

Nord de Paris. *17/18 février.* L'association Les forgeurs du rêve présente *La nuit Cordylée*, un tournoi de jeux de rôle sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Nephilim, Shadowrun et Vampire. ✉ : Joël Reboulet, 1 rue du Temple, 95500 Gonesse. ✆ : (1) 39.85. 32.79 (après 19h).

Marseille. *23/24 février.* La Crypte du jeu est à l'origine du tournoi Golden Dice. A l'affiche : tournoi de jeu de rôle, tournoi de Magic (homologué par Wizards of the Coast), animation de wargames fantastiques, murder-party Vampire, banquet. ✉ : La Crypte du Jeu, 7 cours Lieutard, 13006 Marseille. ✆ : (16) 91.48.25.43. ou (16) 91.94.22.50.

Grenoble. *24 février.* Ludis International et la boutique Excalibur Grenoble organisent une journée consacrée au Monde des Ténèbres. Il y aura la présence des auteurs de Wraith (Jennifer Hartshorn) et de Changeling (Christopher Hind), ainsi que l'éditeur Ludis (Gilles Garnier). L'après-midi est consacrée aux rencontres et dédicaces à la boutique : la soirée aux jeux Vampire, Mage, Loup-Garou, Wraith, Changeling, mais aussi Kult, aux tournois de jeux de cartes (Jyhad, Rage, Kult) et à un grandeur-nature avec la Camarilla grenobloise. Scénarios bienvenus (ceux qui seront retenus seront publiés dans le fanzine Franc-Rêveur). ✆ : Dom au (16) 76. 63.16.41 (boutique).

Paris. *24 février.* L'association Stratég'isc de l'Institut supérieur de commerce organise un tournoi de jeux de rôle au profit de la lutte contre le sida. Deux jeux sont proposés : AD&D et Vampire. ✆ : (1) 47.66.98.55.

Clermont-Ferrand. *24 février.* L'association Némésis organise des championnats clermontois de Magic : L'Assemblée à la salle Gaillard, place Gaillard. Il y aura également un tournoi Type I l'après-midi. ✆ : Patrick Sayet au (16) 73.37.45.47 (HR).

Région stéphanoise. *24/25 février.* À la demande de la mairie de Veauche, les Disciples de Chiron organisent les Nocturnes foréziennes, qui se dérouleront à la salle Émile Pelletier à Veauche. Au programme : Magic, jeux de rôle (méd-fan et fiction), peinture de figurine, wargames. Présence du dessinateur Rolland Barthélémy. ✉ : Laurent Prunier, 10 place Fourneyron, 42000 Saint-Étienne. ✆ : (16) 77.33.79.28.

Cannes. *24 février/3 mars.* Dans le cadre du festival international des jeux de Cannes, Les Trois Cercles organisent des animations de jeux de simulation. Tous les jours : initiations et parties libres de jeux de rôle ; du 24 au 1er : démonstrations de BattleTech et Condottiere, concours de peinture de figurines, tournoi de Formule Dé : les 2 et 3 : tournoi de jeux de rôle : AD&D2, L'appel de Cthulhu, Paranoïa. Le Championnat régional de Côte d'Azur de Magic organisé par Wizards of the Coast aura lieu le 25 février (inscription sur place).

Paris. *25 février.* Vincent Carry organise une rencontre diplomatique à l'EPITA, 106-112 bd de l'Hôpital, 75013 Paris. ✆ : 42. 61.23.42.

Anor. *1er/3 mars.* La Compagnie de la Rose Noire organise son second grandeur-nature médiéval-fantastique. ✉ : Compagnie de la Rose Noire, 88 bd Schweitzer, 62110 Hénin-Beaumont. ✆ : (16) 21.20.65.62.

Bordeaux. *1er/3 mars.* Les Chevaliers de la Lorien organisent un grandeur-nature médiéval-fantastique qui aura pour thème le jeu de rôle RuneQuest. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Bordeaux. *1er/4 mars.* Pour ses 10 ans, Stratèges, organisée par la Guilde des Mammouths Maudits, se déroulera à la MJC Bourg de Gradignan. Au programme : tournois de JdR (Cthulhu, Chimères, Rêve de Dragon, Vampire, Nephilim, Kult, AD&D, JRTM, Bloodlust, RuneQuest, Cyberpunk, Shadowrun, Star Wars), tournois de Magic, Diplomatie, Space Hulk. Ainsi que la découverte de miles Christi, Thoan, Les trois mousquetaires, Écryme, Orphée. ✉ : Stratèges, MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. ✆ : (16) 56.89.17.12.

Paris. *2 mars 1996.* Le club PdF organise la première convention de jeux de rôle Présence du Futur dans les locaux de l'AGECA, 177 rue de Charonne, 75011 Paris. Au programme : tournois et initiations (AD&D et Star Wars), démonstration Château Falkenstein. Le 20 avril, un autre tournoi aura lieu au même endroit, sur L'appel de Cthulhu. ✉ : Arthur Jarov, 25 rue Henri Rochefort, 91000 Evry. ✆ : (1) 60.78.84.28.

Tarbes. *2/3 mars.* Le club Stratégie et Sortilèges organise le 7e Masters national de Jeux d'Histoire, antique-médiéval, avec figurines 25 mm et 15 mm, à la mairie de Tarbes. Il fait s'affronter les sept meilleurs joueurs français. On pourra assister aux parties, découvrir et pratiquer des jeux d'Histoire, rencontrer des associations, découvrir des produits peu diffusés sur la région. Il est également possible de s'inscrire au Défi des Bigerriones, tournoi open créé pour faire se rencontrer débutants et joueurs confirmés. ✉ : Philippe Arnoux, 8 rue Molière, 65320 Bordères-sur-Echez. ✆ : (16) 62.36.71.26.



Montivilliers. *2, 9, 16 et 23 mars.* Les Chevaliers du Littoral organisent chaque samedi du mois de mars leurs Nuits du jeu 1996, où vous pourrez découvrir jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. Les nuits du 2 et 9 seront consacrées à l'initiation et à la découverte, les nuits du 16 et 23 à un tournoi de jeu de rôle. Le lieu : Centre culturel de la Belle-Étoile, rue Marc Chagall, 76290 Montivilliers. ✆ : Cédric Deschamp au (16) 35. 30.44.75.

Lille. *5 mars.* Un tournoi de Kabal (jeu de cartes) est organisé au café *Rocambole*, 36 rue de la clef. ✆ : Sylvain au (16) 20.40.16.68.

Paris. *9/10 mars.* Les élèves de l'INA-PG vous convient aux Premières joutes ludiques de l'Agro avec au programme : tournois de jeu de rôle (L'appel de Cthulhu, INS, Cyberpunk, JRTM, Ambre, Coupe de France Pendragon), de jeu de plateau (Formule Dé, Full Metal Planète, Civilisation et Blood Bowl), d'échecs. Il y aura également des animations autour de la BD, des mangas, des CD-I, de la SF (Pierre Bordage, concours, etc.). ✉ : Association Les Joutes ludiques de l'Agro, INA-PG, 16 rue Claude Bernard, 75005 Paris. ✆ : (1) 44.08.18.72. ou joutes@inapg.inra.fr. Voir aussi publicité ci-contre.

Nancy. *9/10 mars.* Légendes, Les Loups du Téméraire et la Maison d'Elendil s'associent pour présenter la Coupe de France de Kult, le tournoi Grand-Est de Warhammer Battle et un tournoi officiel de Magic (championnat régional Grand-Est, un Black Lotus à gagner !). ✆ : (16) 83.32.25.06.

Bourges. *9/10 mars.* L'association du Collège de l'Escargot rouge et les Compagnons d'Oniros organisent Aviricum Simulation II avec des tournois de jeux de rôle, Magic, Warhammer Battle, Blood Bowl, Formule Dé, jeux d'Histoire et grandeur-natures. ✆ : Relais Descartes Bourges au (16) 48.24.49.90.

Montmédy. *15/17 mars.* L'association belge AmnesiA organise *Les croisades du Ghmor XI*, un grandeur-nature médiéval-fantastique dans la citadelle de Montmédy. ✉ : AmnesiA c/o Jean-Jacques Boudart, 9 rue de la Choque, B-6717 Nobressart, Belgique. ✆ : e-mail JeanJacques.Boudart@ping.be.

Marseille. *16/17 mars.* Le club La Guerre en Pantoufles accueille la 5e étape du championnat national de Diplomatie. ✉ : La Guerre en Pantoufles, 63C rue Ste-Cécile, 13005 Marseille. ✆ : (16) 91.25.87.75 avant 19h et (16) 91.42.10.29 après 19h.

Poitiers. *16/17 mars.* L'association Ordalie organise le 5e trophée Diane de Poitiers et la 5e Coupe de France Cyberpunk. Au programme : RuneQuest, INS/MV, L'appel de Cthulhu, Nephilim, Star Wars. Tournois DBA, Formule Dé et Civilisation. Le lieu : Le local, 16 rue St Pierre Le Puellier, 86000 Poitiers. ✆ : (16) 49.56.70.09.

Lyon. *22/24 mars.* Le CLUJI, Club Jeux de l'INSA de Lyon, organise sa convention ludique annuelle : *La nuit des temps*. Au programme : tournois AD&D 2, L'appel de Cthulhu, Vampire, Cyberpunk, Magic The Gathering. Plus des démonstrations, initiations et animations diverses. ✉ : CLUJI, BDE INSA, 20 av. Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : (16) 72.43.82. 29 ; e-mail : cluji@ifaedi.insa-lyon.fr.

Calendrier

Prochains numéros : 6 mars 1996 (n° 92) et 5 avril (n° 93)

Date limite de réception des annonces de manifestations :
14 février pour le numéro 92 (mars), 11 mars pour le numéro 93 (avril).

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élâns postö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de diplomatie, ou peut-être juste un thé entre amis, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'août ou de décembre, dans un lieu restant à définir, mais peut-être bien derrière la place de la mairie d'une ville hypothétique... Si possible, indiquez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler pour demander des renseignements que de compter sur la célérité postale.

Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Boissy-la-Rivière. 22/24 mars. Les Envoyés de Némésis vous proposent *Guide of Multiple Personnality Disorders*, un **grandeur-nature Belle Époque paranormal/mystique** dans l'Essonne. ✉ : Benjamin Tourneroche, 103 avenue du Duc de Dantzig, 77340 Pontault-Combault. ✆ : (1) 60.29.70.65 (après 20 h).

Saint-Romain de Colbosc. 23/24 mars. Le club In Nomine Ludi organise son **3e week-end de jeu** à la Maison pour tous. Au programme : parties libres le samedi et tournoi le dimanche. ✉ : MPT Saint-Romain de Colbosc, av. du Général De Gaulle. ✆ : (16) 35.20.00.16.

Le Mans. 23/24 mars. L'association Mans-Songes, avec l'Hymne à la chimère et le Club de réflexion de la Bazogue, organise les **Cenoludies 96**, au centre Jacques Prévert, 97 Grande Rue, au Mans. A l'affiche : tournoi Magic, jeux de rôle, de plateau, figurines et peinture, 2e Convention de la Draconis societas (JpC Nemak), grandeur-nature. ✉ : Michel Sanz Torrijo, 2 rue Robert Collet, 72100 Le Mans. ✆ : (16) 43.85.60.32. (après 21 h).

Épinal. 30/31 mars. La manifestation **Les Ordalies du Chaos IV** aura lieu à la MJC Savourec. Au programme : Stormbringer/Elric, Civilisation, INS/MV, Warhammer JdRF, L'appel de Cthulhu, Marvel Super Héros, Toon. ✉ : MJC/MPT Georges Savouret, 30 rue des Soupirs, 88000 Épinal. ✆ : (16) 29.82.12.59.

Paris. 30/31 mars. La convention **Hélios 1996** aura lieu dans les locaux de l'université Paris Dauphine. Au programme : tournois de figurines, de jeux de rôle (Vampire, Nephilim, L'appel de Cthulhu, AD&D), Coupe de France de Diplomatie et démonstrations de jeux de plateau. ✆ : (1) 44.05.44.38.

Chambéry. 30/31 mars Le club Pentacle et Boule de Gnome organise sa **5e convention régionale des jeux de simulation** à la salle des Conventions à Chambéry. Il y aura un tournoi médiéval-fantastique (AD&D, Warhammer, Stormbringer, Rolemaster...), un tournoi horreur gothique (Vampire, Cthulhu, Nephilim, Werewolf...), un tournoi open, un tournoi Blood Bowl, et de nombreuses démonstrations. ✉ : Frédéric Devinck, 7 rue Centrale, 73000 Barberaz. ✆ : Jean-Baptiste Martineau au (16) 79.33.68.08.

Poitiers. 30/31 mars. Les Night Riders, le club des élèves de l'ENSMA, organise sa **3e Night Riders' Cup** avec des tournois de Magic, Vampire, Loup-garou, Mage, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Warhammer, Elric, Shadowrun, ainsi que divers jeux de plateau. ✉ : ENSMA Night Riders, Cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Le Futuroscope Cedex. ✆ : (16) 49.49.03.93.

Agde. 6/8 avril. Le club Alea Jacta Est organise sa **6e Rencontre régionale de jeux de rôle et de simulation** à la MJC d'Agde. ✉ : MJC, Espace A. Malraux, rue Mirabeau, 34300 Agde. ✆ : (16) 67.21.46.50 (mercredi de 14 h à 18 h).

Paris, Porte de Versailles. 6/14 avril. Le **11e Salon des jeux** aura lieu dans le même cadre que l'année dernière, à côté du 17e Salon international de la maquette et du modèle réduit. Il y aura de nombreux éditeurs et manifestations. Détails dans le prochain numéro.

Condé-sur-Aisne. 13/14 avril. L'association Chroniques Boréales organise *Les seigneurs de Khor*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Condé-sur-Aisne. ✆ : Grégory au (16) 27.34.31.16 (entre 19 h et 20 h).

Paris. 20 avril. L'université d'Assas organise la seconde étape du **championnat intérécole de Diplomatie**. ✆ : Thomas Sebeyran au (1) 43.26.95.07.

Tarbes. 20/21 avril. Le club Stratégie & Sortilèges organise *Le joyau de Morûron*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : Arnaud Castaing au (16) 62.32.80.21 (heures des repas).

Bruyères-en-Montberrault. 20/21 avril. Les Créateurs d'univers proposent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le fort de Bruyères-en-Montberrault (Aisne), basé sur le monde de Hârn. ✉ : Les Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : (16) 20.35.72.37.

Montmédy. 26/28 avril. L'association belge Légend'air organise *Le cercle des légendes, chapitre 3 : Dark Hoven*, un **grandeur-nature « oniric fantasy »**. Il aura lieu à la citadelle de Montmédy. ✉ : Jean-Pierre Debroux, rue de la Vieille Ferme n° 8, 4050 Chaudfontaine, Belgique. ✆ : (19/32) 41/66.11.85.

Nantes, Saint-Herblain. 27/28 avril. Le Pion d'Interrogation, avec la collaboration de Stratégie, diplomatie et négociation et de ACA Concarneau, organise sa convention **Le pion dans l'arène (la contre-attaque)**. Au programme : tournois de Formule Dé, de jeux de réflexion (Abalone, Dames...), de Diplomatie (et variantes), de Magic (Type I système suisse) et parties libres. ✉ : Le Pion d'Interrogation, 1 av. de l'Angevinière, 44800 Saint-Herblain. ✆ : (16) 40.63.55.51.

Laon. 27/28 avril. L'association DédAleS présente *La lance brisée*, son neuvième **grandeur-nature**, premier volet d'une nouvelle campagne dans son monde médiéval-fantastique des Terres d'Astria. Le lieu : le fort de Bruyères. ✉ : Michel et Isabelle Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison. ✆ : (1) 47.14.09.75 (avant 21 h).

Mantes-la-Jolie. 28 avril. Le **trophée Du Guesclin** est organisé par le CJSM au CAC Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie. Au programme : AD&D, Star Wars, Loup-garou, L'appel de Cthulhu. ✆ : (1) 30.93.23.15.

Erstein. 10/18 mai. Le festival **Space Op 96** regroupe de nombreuses manifestations : cinéma (nuit du space opera, nuit Star Trek, rétrospectives), littérature (concours de nouvelles, dédicaces, rencontres, ateliers d'écriture), conventions (convention européenne Star Trek, nationale Star Wars), musique (divers concerts dont les Legendary Pink Dots), jeux vidéos et enfin jeux de rôle (trophée Space Op sur le jeu Star Trek, un grandeur-nature, un tournoi Star Wars). Présence de notre rédacteur Roland Wagner, ainsi sans doute que Jean Balczesak et Jean-Luc Bizien. ✉ : Jean Millemann, 37 rue des Aubépines, 67150 Krafft. ✆ : (16) 88.98.65.60.

Villeneuve d'Ascq. 11/12 mai. Les **rencontres villeneuvoises** (avec l'aide d'ASL News, Vae Victis, 39/45 magazine et les éditions Heimdal) permettront aux fans d'ASL de s'affronter amicalement, de s'initier ou de participer au tournoi ASL Ring. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : (16) 20.47.49.98.

Fort de Condé. 17/19 mai. Alkhémia et Smoking et Cotte de Mailles organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Kandahar, au Fort de Condé, dans l'Aisne. ✉ : Alkhémia, c/o Jean-Jacques Marenco, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. ✆ : (1) 43.09.20.03.

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Noyon. 25/27 mai. L'association Arcanes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde d'Osoltar sur le site semi-troglodyte des Cinq Piliers. ✉ : Arcanes c/o Franck Moreau, 27 rue Lamartine, 80000 Amiens. ✆ : (16) 22.80.06.99.

Parthenay. 25/27 mai. Eclipse organise au château de Tenessus un **grandeur-nature historique**, *Le chemin des Brumes*, situé en 1350 lors d'une brève trêve de la guerre de Cent Ans. ✆ : Laurent Jactat au (16) 41.72.88.89.

Laon. 13/14 juillet. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une ambiance « Au nom de la rose ». ✉ : Les enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Noget-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44.55.41.28.

CÔTÉ JARDIN

Namur (Belgique). 10/11 et 17/18 février. L'association In Ludo Veritas organise sa convention **Diplonam** sur deux week-ends. Au programme : tournois de AD&D et Magic le 1er week-end, Coupe de Belgique de Diplomatie le 2e week-end. Nombreuses démonstrations de jeux de figurines Warhammer. ✉ : ASBL In Ludo Veritas, Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. ✆ : 081/74.03.64.

Lausanne (Suisse). 17/18 février. La convention **Orc'Idée** a lieu dans les locaux de l'EPFL. En dehors des incontournables jeux de rôle, on pratiquera aussi Magic et autres jeux de cartes. ✉ : Fabien Monthoux, Montreux-Campagne A3, 1822 Chernex, Suisse. ✆ : (19/41)(0)21/964.67.50.

Bruxelles (Belgique). 24 février. Le club Alpa-Ludismes organise son **7e grand tournoi multijeu** (quatre jeux à choisir parmi une multitude de jeux de société et/ou de simulation), des initiations au jeu de rôle sont aussi proposées. ✆ : Michel Véhelgé au 02/538.20.04.

Sheffield (GB). 9/10 mars. La Sheffield Wargame Society organise le **Triples**, une manifestation centrée sur une compétition open de jeux d'Histoire sur trois périodes (antique, Renaissance, napoléonien) avec figurines 15 mm. Le lieu : Octagon Center, de l'université de Sheffield. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes.

Sion (Suisse). 23/24 mars. Numen organise la **seconde convention valaisanne de jeu**. Au programme : tournoi de Magic en paquet scellé, concours de scénario. Le lieu : RLC (centre de loisirs) de Sion, dans le canton du Valais. ✆ : Claudy au 022/738.50.84.

Eindhoven (Pays Bas). 12/14 avril. **Games Spectacular** est l'une des plus grosses conventions européennes de jeu de simulation (rôle, wargame et cartes). ✉ : 999 Games, Krachtstroom 2, 1181 VV Amstelveen, The Netherlands. ✆ : +31 (0)20.640.25.15 ; fax au +31 (0)20.640.60.87.


TREMBLEZ MORTELS
CAR VOICI VENIR
LE SINISTRE ...


BORIS DUMÔDI
THE END


CHERS AMIS !!
BIENVENU AU DONJON LES CHARMILLES !!
ENFIN_ LES JOIES DE LA RETRAITE !


ET TOUT DE SUITE, QUELQUES DIAPOS POUR VOUS MONTRER QU'ICI VOUS POURREZ...


CLIK
RÉALISER VOS PROJETS TROP LONGTEMPS REPOUSSÉS ...


CLIK
- CULTIVER VOTRE JARDIN SECRET...


CLIK
ET RENCONTRER DE NOUVEAUX AMIS !...


SANS PERDRE LE CHARME DE VOS ANCIENNES ACTIVITÉS !
ET C'EST REPARTI ! ...


RHAAA LES JOIES DE LA RETRAITE !!
!? ¿!? ¿ ?!!?


CHRIS E. FAT / SÉGUR
FIN

En direct de la rédac

Victimes de la télé...

Peut-être étiez-vous devant votre téléviseur ce mercredi 13 décembre à 12h30? Peut-être même faisiez-vous partie de ces 1 ou 2% d'audimat qui regardent la Cinquième à l'heure du déjeuner? L'émission «A tout Savoir» entreprenait alors d'expliquer ce qu'était le jeu de rôle, et s'il présentait des dangers pour la jeunesse. Autour du journaliste étaient réunis M. et Mme Maltese (les parents du jeune rôliste d'Amiens qui s'est suicidé en 1994), un pédopsychologue utilisant les JdR comme thérapie (notamment auprès des enfants), et moi-même (en tant que rôliste). J'étais arrivé sur le plateau plein d'espoir : on donnait enfin la parole à un rôliste, j'allais pouvoir expliquer posément ce qu'est un JdR, la différence avec un grandeur-nature, le peu de risque que nous, joueurs, avions de succomber à une folie meurtrière en sortant d'une partie... Cruelle déception! Contraint par le format de son émission (le débat principal dure entre 15 et 20 mn, avec de courts reportages), le journaliste ne prit jamais le temps d'approfondir le sujet abordé, probablement parce qu'il n'y connaissait rien lui-même. Nous avons quitté le plateau avec l'impression de ne pas avoir vraiment pu exprimer ce que nous étions venus dire.

A la fin de l'enregistrement de l'émission, j'ai entamé une discussion avec les parents Maltese, dans l'espoir de comprendre comment ils avaient réussi à se mettre à dos une bonne partie des rôlistes français suite à leur passage sur divers plateaux télévisés. Et c'est là que j'ai compris qu'ils n'en voulaient aucunement au JdR, mais cherchaient simplement à mettre en garde les parents contre certains excès des JdR, notamment le risque pour des personnes influençables de tomber sous la coupe de «maîtres de jeu» perturbés qui conçoivent plus leur cercle restreint de joueurs comme une micro secte que comme une bande de copains. Ils m'ont aussi relaté une anecdote frappante : après leur passage à «Bas les masques», on leur avait reproché d'avoir l'air de rigoler juste après que l'on vienne de traiter un sujet grave. Ce que les gens ignorent, c'est qu'il a été enregistré 4 heures d'émission, et qu'il n'en a été conservé que 1 h 15 au montage, probablement les séquences les plus sensationnelles*... Alors, après «victime des jeux de rôles», à quand une émission sur «victime de la télé»?

Pascal Cesari, du Club Loisirs-Dauphine

NDLR : A ce propos, combien d'entre nous ont encore tendance, tout en constatant que la télé déforme la vérité à propos du jeu de rôle, à croire à 100%... les émissions traitant d'un sujet dont nous pensons déjà du mal... Pas vous en tout cas? C'est bien...

Nouvelles du Front

Du côté de chez World Internet Games Company



Poste moderne blouse

Ce qu'il y a de bien avec Internet, c'est que les nouvelles et les rumeurs y circulent plus vite que nulle part ailleurs*. À peine vous êtes-vous foulé une jambe, pour peu que vous soyez un peu connu, que déferlent les commentaires sur les radios de votre jambe, allant de discussions technico-philosophiques sur la qualité du plâtre aux demandes angoissées pour savoir où l'on doit envoyer les chrysanthèmes. C'est une espèce de «café du Commerce» planétaire où s'affrontent, non pas des piliers de comptoir que le Ricard™ rend plus philosophes, mais des post-adolescents persuadés que s'exprimer dans un pseudo anonymat les imprègne de la grande vérité, surtout s'ils s'expriment plus vite que leurs congénères (j'aime les phrases longues).

Tout cela n'empêche pas que les rumeurs qui ont envahi le microcosme des joueurs n'ont jamais été si intenses qu'en ces mois de décembre et janvier. Voici donc le résumé des chapitres précédents, pour vous tous qui ne pratiquez pas l'anglais et n'êtes pas connectés (ne vous en faites pas, on n'en meurt pas, comme de ne pas regarder la télé).

Les Sorciers de la Côte

Quelques jours avant Noël, Wizards of the Coast annonçait la suppression de ses gammes de jeux de rôle, de livres (ceux produits en interne) et de jeux de plateau, entraînant le licenciement d'une trentaine de personnes. Le but avoué étant de se recentrer sur les jeux de cartes à collectionner, et d'arrêter de perdre de l'argent sur les lignes de produits moins rentables. En ce qui concerne les jeux de plateau, *RoboRally* et *Great Dalmuti* continuent à être édités, et finalement à la mi-janvier, WotC semble vouloir malgré tout produire quelques jeux de ce type en 1996. Pour les jeux de rôle, exit *Ars Magica*, *S.LA industries* et le récent *Everway*. Évidemment, de nombreux rôlistes ont aussitôt voué Wizards aux gémonies, et s'ils avaient été français, les auraient sans doute accablés de «sociale-traîtrise».

Peter Adkinson (p.-d.g. de Wizards) invoque la mauvaise santé du monde du jeu de rôle, et espère trouver des compagnies pour reprendre ces jeux. Les rumeurs (et ce ne sont que des rumeurs) indiquent que de nombreux repreneurs (anciens éditeurs ou nouveaux) sont susceptibles d'être intéressés, mais évidemment il est aussi question d'argent. *Everway* risque de ne pas s'en relever (pour un nouveau jeu, un tel choc est difficile à surmonter) et *Ars Magica* a été interrompu quelques jours à peine avant que la 4e édition ne parte chez l'imprimeur. Incidemment, on apprenait aussi via les États-Unis, que la licence française d'Ars Magica passait pour cette désormais mort-née 4e édition de Descartes Éditeur à Multisim. Pour le 22 à Asnières, demandez New York via Internet.

La réplique du lion et de la souris

Apprenant que Wizards of the Coast communiquait sur le fait que le jeu de rôle se portait très mal, et donc que sa décision d'arrêter certaines lignes de produits était rendue obligatoire par la santé du marché, TSR et Palladium y allaient de leur réplique épistolaire. TSR, par sa présidente, annonçait avoir augmenté son chiffre d'affaires de plus de 20% en 1995, comme depuis plusieurs années, et que visiblement ce gain était dû au fait que «eux» savaient faire des jeux de rôle. Même son de cloche chez Palladium (qui fit il y a longtemps un procès aux jeunes Sorciers de la Côte pour utilisation éhontée de trademarks et copyright, un crime plus grave que le trucage de matchs de foot chez nous), qui annonçait une production stable et prolifique. Décidément le monde est plein de jaloux!

Le cri du loup blanc

Comme on commençait à s'ennuyer, on apprend alors que White Wolf licencie 6 personnes, enfin 3, ou peut-être 15, enfin au moins Jennifer Hartshorn – chargée de la gamme Vampire – qui est «remerciée» pour cause de différends avec la direction à propos de la ligne éditoriale. Comme cette charmante personne fait une tournée de présentation de Wraith en France durant tout le mois de février (voir p. 6-7), nous la laisserons s'exprimer elle-même auprès de son public.

Une des phrases les plus mystérieuses qu'on lui prête (à tort ou à raison?) est qu'elle aurait refusé de «laisser White Wolf se transformer en Games Workshop» (comprenne qui pourra).

L'atelier à jeux (Games Workshop)

À ce sujet, les trois plus gros distributeurs de jeu aux États-Unis : The Armory, Greenfield Hobby Distributors et Wargames West, intentent un procès à Games Workshop qui, d'après eux, voudrait les court-circuiter, afin d'établir à terme une chaîne à son nom. Les arguments contre GW (beaucoup) ou pour (quelques-uns) sont relatés dans le numéro 17 de *Pyramid* de Steve Jackson Games. Comme on dit, les Américains du Nord aiment le libéralisme sauvage, surtout s'il n'y a qu'eux qui le pratiquent.

L'atelier des créateurs de jeux (Games Designer Workshop)

On en était là des joyeusetés et autres noms d'oiseaux, quand on apprit cette triste nouvelle : GDW met la clé sous la porte dès début février. Les wargameurs regretteront la série *Europa* et tous ces sympathiques mini wargames, les rôlistes se souviendront de *Traveller*, le premier jeu de rôle de space opera. Le créateur de *Traveller* va essayer de trouver un autre éditeur, et peut-être en tirer également un jeu sur ordinateur et un jeu de cartes à collectionner (signe des temps?).

Signalons que début novembre des rumeurs alarmistes concernaient Avalon Hill, qui abandonnerait wargames et jeux de rôle au profit des jeux sur ordinateur. Il semble que la rumeur soit exagérée (qui vivra verra), mais le projet RuneQuest – 4e édition est dans les limbes (attention à la terrible malédiction de la quatrième édition).

Un univers merveilleux (Marvelous Universe)

Comme je ne voudrais pas terminer sur une note triste, apprenons à nos jeunes lecteurs (ceux qui nous lisent sur du papier à base de bois) que Marvel, compagnie bien connue pour ses comics de super-héros (et aussi de jeux de cartes à collectionner avec *Fleers*) licencie plus de 275 employés, supprime de très nombreux titres peu vendeurs (*Thor*, *Dr Strange*, *Punisher*, *Nick Fury*, *Hulk* est sur la sellette...) pour cause de bénéfices insuffisants. «Heureusement», les séries vedettes verront s'adjoindre des titres parallèles comme *Spiderman à la montagne*, *Spiderman à la plage* (parfois j'exagère un peu je crois).

J'ai l'air de me moquer, mais les chômeurs de Marvel ont sans doute été agréablement surpris d'apprendre que pour engranger des bénéfices tout en restant dans le merveilleux esprit Marvel, leur ancien directeur a comme projet ambitieux d'ouvrir une chaîne de fast-foods à la «Planet Marvel». On attend avec impatience le steak tartare Wolverine et la gelée verte Hulk.

En différé du monde virtuel

Le très rapporteur Barbare décâblé

***Publicité subliminale.**

ÉDITO (bis)

Incroyable, Casus Belli devient mensuel !

Rappelons que ce magazine, apparu en avril 1980, est né pour être un trimestriel parlant des jeux de simulation, à savoir par ordre d'importance (à l'époque) : les wargames, *Diplomacy*, et un certain *Donjons et Dragons*…

Le succès aidant, le magazine passait **bimestriel** un an après.

Or donc, suivant une bonne logique, *Casus Belli* aurait dû devenir mensuel l'année suivante. Malheureusement, la formule magique du mensuel, qui traînait sur une paillasse entre deux fioles et un creuset fumant, disparut avant d'avoir pu être appliquée. Avait-elle été ramassée – à son insu – par un scribe venu récupérer ses parchemins ?

Il fallut à nos aventuriers les plus braves des années de quête infructueuses pour s'apercevoir que non. En fait, elle avait servi, pliée avec un ticket de métro, à coincer un tiroir récalcitrant. Le plus drôle, c'est qu'elle fut retrouvée le lendemain du jour où, compilant les travaux de quatorze années de calculs et de recherches, nous venions de redécouvrir cette fameuse formule. Ce qui n'est peut-être pas un mal, puisque la formule originale, qui comportait entre autres le facteur « + de scénarios Panzerblitz » ne correspondait plus vraiment à la configuration astrale actuelle…

Bref, cette révolution – n'ayons pas peur des mots – va enfin résoudre une question existentielle qui interpellait nos lecteurs assidus en début de mois : est-ce un mois « avec » ou un mois « sans » *Casus* ? D'autant que les hors-série faisaient tout pour brouiller les pistes.

Désormais, *Casus Belli*, ce sera tous les mois (c'est-à-dire les mois en « r » et même les autres) à l'exception d'août, car il semble que les rats de cave anémiés que vous êtes retrouvent à ce moment quelque humanité – parfois teintée d'animalité – et préfèrent se livrer à des activités pour lesquelles la simulation est loin de valoir la réalité.

Oui mais à part ça ?

Eh bien la GRRRrraAAnde différence qu'apporte cette nouvelle formule, c'est la réponse à l'équation apparemment insoluble que posaient vos réponses à notre sondage de l'an dernier, à savoir : vous vouliez toujours TOUTE l'actualité, mais aussi PLUS de scénarios et d'aides de jeu (et notamment des aides de jeu pour les JOUEURS, et pas rien que pour les meneurs de jeu, non mais, y'en a pas que pour eux !).

Or sans changer de formule, la seule solution, difficilement envisageable, aurait été d'écrire tout le canard aussi petit que ça. Ceux qui ont des grands-parents navajos ou sioux diront « où est le problème ? ». Mais avouez que ça tire un peu sur les yeux. Surtout le soir, au club, avec le néon du fond qui clignote…

Et donc, qu'est-ce que cela change, le mensuel ? Eh bien en gros, cela signifie que l'actualité (les news, les critiques, le Calendrier) va être répartie sur deux numéros, laissant plus de place aux aides de jeu. Ça signifie aussi d'autres choses, et des changements dans le look, le ton et même l'équipe de *Casus*, mais de tout cela, il sera question… dans l'édito du numéro 92 !

Rendez-vous donc le mercredi 6 mars pour de nouvelles aventures.

Didier Guiserix

PS : Et au fait, si vous êtes abonné, comment ça se passe ? Eh bien vous ne devriez pas perdre au change, puisque cela signifie un numéro de plus que prévu dans votre abonnement, ou même deux si vous vous êtes abonné très récemment. Vous serez avisé de tout cela par courrier.

Focus

Bimestriel = tous les deux mois. On ne confond pas avec bimensuel = deux fois par mois. Merci.



Clubs & initiatives

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
– vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
– vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44054438. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80555165. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66 le soir. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80463573. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80658299.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration, 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56985092. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56446162.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47543755. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42874312. Responsable : Franck Godefroy, tél. : (1) 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45872883.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83328052. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : (16) 83 36 58 10. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83400744.

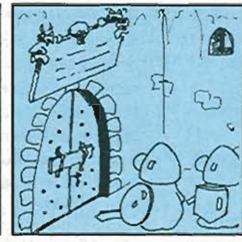
Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69070203. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64466431. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69288051.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41419251. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43267983.

MONGHOL & GHOTA








Clubs

● **Fécamp.** *La Jurande des Conte-Brumes* se réunit tous les samedis de 14h à tard dans la nuit à la MJC de Fécamp pour pratiquer jeux de rôle, jeux de cartes, jeux de plateau, et de temps en temps des wargames à base de figurines. Contact : La Jurande des Conte-Brumes, Le Peupliantôt CR 35, 76400 Fécamp. Tél. : (16) 35.25.36.74.

● **Orléans.** *Les Lansquenets d'Orléans* est un club de jeux de simulation historique dont l'objectif est de rassembler les joueurs du Loiret, d'organiser des week-ends « spécial jeux d'Histoire ». Le lieu : Maison des associations d'Orléans, rue Ste-Catherine, tous les vendredis de 17h à 23h. Contact : Jérôme Marty, magasin *Eurêka*, galerie des Halles, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.53.23.62.

● **Paris.** *La Mare aux Diables* donne rendez-vous à tous ceux qui apprécient le grandeur-nature, le killer, les huis clos et toutes les autres activités du même genre à discuter autour d'un verre à *La Cantada*, 184 rue de Bagnolet, Paris 20e, tous les premiers mardis de chaque mois. Contact : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.70.99.02.

● **Paris.** *Les Créateurs de Rêve de Montmartre* vous accueille tous les vendredis soir de 19h à minuit. On y joue aux jeux de rôle, mais on peut aussi participer à des parties de découverte du jeu de rôle, à des stages d'écriture de scénarios ou de pratique du meneur de jeu. Contact : Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.62.12.12.

● **Tours.** *L'Épée Dragon* est un nouveau club qui ouvre ses portes aux pratiquants des jeux de rôle et de plateau, tous les samedis à partir de 14h, à la salle de la MJC de l'Aubière, à Fondettes. Tél. : (16) 47.42.26.13.

Boutiques

● **Orléans.** La boutique *Eurêka* (Relais Descartes/Excalibur locale) propose un mini zine d'information sur ses activités et les produits à sortir : *Les Enfants Cachés du Docteur Mops* (*ECDM*) disponible à la boutique.

● **Paris.** La boutique *Temps Libre* (22 rue de Sévigné, Paris 4e) propose tous les jeudis matin une démonstration et une initiation aux techniques de peinture acrylique, émamel et à l'huile sur figurines.

Initiatives

Paris

Aux petits joueurs est un restaurant tenu par Olivier, joueur d'*AD&D* et ancien du club de la fac de Dauphine. On y mange bien (cuisine « lyonnaise », à des tarifs très raisonnables), et l'arrière-salle est décorée de fresques d'inspiration médiévale-fantastique. Par ailleurs, il s'y déroule chaque mois un tournoi de Magic (dates non fixées, et changeant d'un mois à l'autre). Vous trouverez ce nouveau lieu de rendez-vous ludique derrière la Bastille, vers le métro Ledru-Rollin, au 8 rue de la Main d'Or, 75011 Paris. Tél : (1) 48.05.77.10.

France

Le Festival des jeunes conteurs en est à sa sixième année. Il permet à des jeunes, ayant entre 10 et 15 ans, de s'affronter en racontant des histoires de 3 à 6 mn. Des sélections auront lieu en avril, des demi-finales en mai, et la finale à Paris en juin. En dehors des parrains habituels : *Télérama Junior*, Gallimard Jeunesse, etc., on remarque cette année Halloween Concept avec son jeu *Il était une fois...* Renseignements : Alexandra Gendron, ARAC, 3 rue de Mont Louis, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.70.54.48.

France

Wizards of the Coast France ouvre un « **Customer Service** », autrement dit un service ouvert à tous les joueurs de *Magic : L'Assemblée* désireux de poser des questions, participer à des tournois ou les organiser, connaître les nouvelles règles. On peut le joindre tous les jours de la semaine, de 9h30 à 18h, au (1) 43.96.35.65 ou écrire à Wizards of the Coast, BP 103, 94222 Charenton Cedex. WotC va également mettre en place les championnats de France (rendez-vous à Cannes, Parthenay et Porte de Versailles entre autres).



Au resto, c'est toujours agréable d'avoir un sujet de conversation avec le tabergiste.
Photo : DGx



MONGHOL & GHOTA

GREAT POWER TALES A FACE FOR GOOD AND PROTECT AGAINST THE FORCES OF DARKNESS YOU SHOULD SEEK FOR A CAREFULLY HIDDEN PLACE OF DREAD WORDLY WEALTH

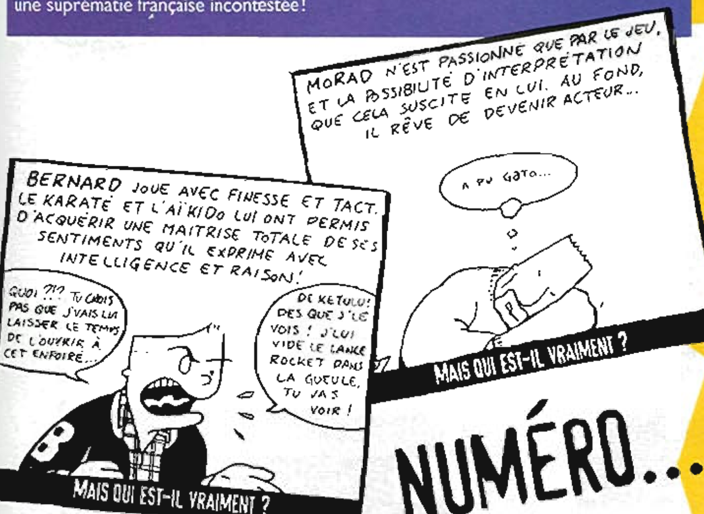
WITH A BLAZING FIRE PROTECTING THE PLACE AND THE DARK SHADOW OF EVIL CASTING OVER THE PLACE AND THE DIAMOND BLESSES YOUR SKILL HERE BUT BODES POORLY FOR YOUR PROTECTION WHERE YOU CAN FIND THE KING'S OWN REASON

PURPOSE OF ALL THINGS KEY OF LIFE AND DEATH AND ELSE BEYOND GREAT SUBTIL PLANS ARE IN MOTION ABOUT YOU THAT THE DEAD MAY FIND WORMS FROM THE LIVING OF DIZZYING HATES THAT ALL LOATCH TO TRAVEL ACROSS SEA..."



Championnat du monde de Diplomatie

Après les États-Unis, l'Angleterre et l'Australie, ce fut au tour de la France d'accueillir la World DipCon (championnat du monde de Diplomatie) à Paris du 1er au 3 décembre 1995. Elle le fit dans le cadre prestigieux du Centre de conférence internationale du ministère des Affaires étrangères, quelques jours avant la signature des accords de Dayton. La grève totale des transports n'empêcha pas les plus motivés de venir contester son titre à Pascal Montagna, et plus d'une centaine de joueurs s'inscrivirent, dont les représentants de Grande-Bretagne, de Norvège, de Suède, d'Italie, de Belgique, d'Espagne, du Portugal, d'Algérie et de Grèce. Ils s'affrontèrent par équipes lors d'une Coupe des Nations qui vit triompher la Suède, raflant la première et troisième places, alors qu'une équipe « méditerranéenne » parvint à se faufiler à la deuxième position. Mais l'événement restait le championnat, où tous les rêves étaient permis. Pendant la compétition, une équipe vidéo filma les différents sentiments des participants. Malgré quelques retards causant un raccourcissement parfois excessif des périodes de négociation, les joueurs furent très satisfaits, et l'attraction suscitée par la table finale réunissant les sept meilleurs diplomates fut réelle, les autres joueurs commentant les perspectives de chacun au fur et à mesure que les organisateurs transmettaient les résultats. Autour de cette table où se retrouvaient six Français et un Suédois (Leif Bergman), la lutte fut acharnée. Tous croyaient en leur chance et chacun tenta de la saisir, mais ce fut finalement l'Autriche, conduite par Bruno-André Giraudon, qui arracha la victoire. Toni Ribeiro da Silva, ancien champion de France, parvint à obtenir une victoire à 16 centres à une autre table, acquérant ainsi le titre de vice-champion du monde. Thomas Sebeyran quant à lui confirma ses bons résultats aux Trophées de l'EPITA en empochant une troisième place bien méritée. Bref, ce fut un grand moment diplomatique qui devrait inciter un maximum de joueurs à se rendre à la World DipCon VI aux États-Unis afin de confirmer une suprématie française incontestée !



NUMÉRO...

Suisse

Éric Biderbost organise des **cours pour meneurs de jeu peu expérimentés**, les 16 et 17 mars à Sierre dans le Valais. Il y aura présents un scénariste et réalisateur, un conteur, un psychologue (?) et un prêtre (??). Tous renseignements au magasin S en *Ciel* à Sierre. Tél. : (19/41) 27/55.64.00 dès 15 h ou par e-mail à ebiderbo@di.epfl.ch.

France

L'Association des Ludothèques de France (ALF) vient d'ouvrir son service minitel : **3615 Ludotek** (1,29 F/mn). En dehors d'une liste quasi exhaustive des ludothèques (des plus petites aux plus grandes), ce service vous informe aussi sur les manifestations ludiques, vous aiguille si vous cherchez de la documentation, il est émaillé de trucs et conseils (plutôt orientés vers les ludothécaires, on s'en doute), de mots d'auteurs (de jeux), et d'une histoire des ludothèques.

France

La Fédération française du jeu de rôle grandeur nature est née au mois de janvier à Paris. Ses objectifs sont de promouvoir le GN, de favoriser la communication interassociation, bref d'animer la vie du GN, tout en préservant la diversité et la liberté des associations. Entre autres, les fondateurs se sont concertés pour une « charte de déontologie des organisateurs de GN », qui parle de la sécurité sur les jeux, de la qualité de l'organisation et du respect des personnes. Contact : Fédé du GN c/o Bernard Mendiburu, 8 sentier de Polytechnique, 91120 Palaiseau. Tél. : (1) 60.14. 31.20. Signalons aussi *GéNériques*, un fanzine interassociatif, 60 F les 10 numéros, abonnement à la même adresse.

France

Livre Association et de très nombreux partenaires de la ville de Toulon organisent en avril/mai une exposition sur le thème « Terra Incognita, dernières nouvelles des terres inconnues ». À cette occasion, un **concours de dessins de cartes géographiques d'un monde imaginaire** est organisé. Les meilleures seront primées et exposées. Renseignements auprès de Livre Association, 655 bd Vence, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.09.27.04.

Minitel



Clubs attention : mise a jour en cours

Comme prévu, la mise à jour de notre fichier clubs (CLU + Envoi) a commencé. Cela signifie en clair que tous les clubs inscrits depuis plus de deux ans vont être systématiquement radiés. Pourquoi ? Parce que passé un tel délai, les adresses, informations et autres détails fournis se révèlent souvent erronés. Comme notre fichier est le plus important de France dans son genre, nous ne pouvons pas nous permettre de rester dans l'incertitude, d'où cette campagne d'epuration massive...

Alors, si votre club est inscrit depuis plus de deux ans et existe toujours, FAITES LE SAVOIR ! Soit par un petit courrier en rubrique Rédaction (ECR + Envoi), soit – mieux encore – en rédigeant une nouvelle fiche pour votre club, dans laquelle vous préciserez le détail de ses activités actuelles.

Ne négligez pas votre inscription ! En effet, notre « annuaire » est régulièrement consulté par des éditeurs et par des novices en quête de partenaires de jeu. Si vous n'êtes pas inscrit, vous n'existez pas !

Casus sur Internet : la grande aventure a commencé

Depuis quelques semaines déjà, notre rubrique Internet se développe progressivement (http : //www.excelsior.fr) Nous vous proposerons courant 96 toutes sortes de bonnes choses, au fur et à mesure de notre propre exploration du Web et des outils primitifs de programmation.

Répétons-le, pour vous connecter sans abonnement sur notre Internetterie, il vous faut posséder : un ordinateur (Mac ou PC) relativement bien pourvu en mémoire vive si possible (8 mégas, par exemple), un modem... et des logiciels appropriés. Vous pouvez vous procurer ces derniers pour un prix dérisoire en demandant notre disquette d'accès à Internet à l'aide du bon reproduit sur cette page. Vous y trouverez tout ce dont vous avez besoin, ainsi que les modes d'emploi indispensables au bon déroulement des opérations.

Quizz spécial 3615 Casus * : gagnez un modem (QUI + Envoi)

Vous avez un ordinateur, mais pas de modem ? Qu'à cela ne tienne ! Du 15 février au 15 mars, nous vous proposerons sur 3615 Casus un Quizz spécial dont le « gros lot » est un modem 28800 BPS. Ce quizz aura la particularité de proposer des questions dont les scores seront très variables (entre 5 et 20 points pour une bonne réponse), afin d'accroitre l'intérêt de la compétition. Le vendredi 15 mars à midi, c'est le meilleur score obtenu au questionnaire « spécial » qui sera déclaré gagnant. C'est-y pas sympa ? ■

** 1,29 F la minute.*

BON DE COMMANDE POUR DISQUETTE D'ACCÈS À INTERNET

(à retourner à Casus Belli/Télématique, 1 rue Colonel Pierre Avia, 75015 Paris)

Oui, je désire recevoir une disquette d'accès à la rubrique Casus Belli sur Internet. Je joins un chèque de 30 francs à l'ordre d'Excelsior Publications pour participation aux frais.

▶ **Mon ordinateur est :**
- un compatible PC ☐
- un Macintosh ☐ *

▶ **Mes coordonnées :**

Prénom ....

Nom ....

Adresse ....

....

....

Code postal .... Ville ....

▶ **Facultatif** *

● **Je suis abonné à Casus Belli :** Oui ☐ Non ☐

● **J'ai un modem :** 9600 BPS ☐ 14400 BPS ☐ 28800 BPS ☐

Je possède un lecteur de CD-Rom : Oui ☐ Non ☐

** Cochez les cases appropriées.*

CB 91

Échos des murs

Comme d'habitude, voici quelques extraits de la prose des habitués de 3615 Casus, histoire de connaître l'air du temps...

« Lundi 15 janvier, sur RTL, l'émission Électron Libre a parlé des jeux de rôle avec des joueurs de Clermont-Ferrand. Sans démagogie, ni complaisance, l'animateur (Fabrice Lundi) a essayé de découvrir notre hobby en dialoguant avec d'authentiques jeunes joueurs, dignes et heureux de vivre (et ne vitupérant pas comme des crétins moyens). Bref, pendant trois quarts d'heure, on a pu parler de notre passion sans sensationnalisme, mais sans pour autant se voiler la face... Il y a eu un dialogue qui a permis de poser quelques vraies questions comme : peut-on interdire la pratique des jeux de rôle à quelqu'un de potentiellement instable ?... » Wolger Mordias.

« Pourquoi les pros du jeu de rôle ignorent-ils les nouveaux supports tels que le CD-Rom ? On pourrait, par exemple, combiner JdR « classique » (sous forme de livre) et CD contenant l'intégralité du jeu et de son univers... » A. Nonyme.

« Un conseil : parlez de jeux de simulation plutôt que de jeux de rôle. Ça passe mieux auprès du beauf basique... » Gilles de Rais.

« Oh miracle ! J'ai une joueuse de treize ans avec un groupe de trois joueurs de la même tranche d'âge. Et j'en suis drôlement content, parce que mes joueurs sont devenus subitement moins Gros Bills... Savoir jouer un rôle, c'est une question de sensibilité, donc plus féminin que masculin... » Mad God.

illustration : Rolland Barthélémy

Fanzines

Malgré les grèves diverses et variées et les fêtes de fin d'année, les zines reprennent leur vitesse de croisière... Bonne année à tous !

Nouveaux

● **Le cri du Wookie** n° 1, 24 p., 15 F, périodicité inconnue. 100% Stars Wars, comme son titre l'indique, avec une nouvelle, un gros scénario et quelques news. Franck Guisne, 15 rue du Poitou, 35131 Chartres-de-Bretagne.

● **Dé Mans** n° 1, 48 p., 15 F, bimestriel. Un démarrage prometteur, avec un monde médiéval-fantastique, un scénario Mega et une liste de cartes Magic, entre autres. Samuel Breton, ch. 331b Cité Vaurouzé, boulevard Charles Nicolle, 72000 Le Mans.

● **Magistri Liber** n° 1, 20 p., 5 F, trimestriel. Magic, Bitume, un peu d'Ambre et d'AD&D2... et un débat serré sur le thème « doit-on écrire jeux de rôle ou jeux de rôles ? ». Pourquoi pas ? F-X Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly.

● **Planète des songes** n° 3, 15 p. A5, 10 F, trimestriel. Reçu en même temps les numéros 0, 1 et 2. Petit, mais costaud, avec un mélange fort sympathique d'humour et de choses (vaguement) plus sérieuses. Au sommaire du n° 3, une courte critique cinéma, un article sur les barbares, un petit délire tolkienien... Créateurs de rêves de Montmartre, 13 rue Germain Pilon, 75018 Paris.

● **Tips or Tricks** n° 0, 8 p., apériodique, prix inconnu. Un numéro spécial Changeling, avec une feuille de personnage en v.f. et l'amorce d'une campagne. J'attends la suite avec curiosité... Serge Meirinho, 45 rue Léonard Jarraud, 16000 Angoulême.

● **La Ballade d'Aphélie** n° 2, 48 p., apériodique. Dense et épais, avec un très gros dossier Écryme (nouvelle, règles additionnelles), plus un peu de Cthulhu (avec un scénario et quelques aides de jeu).

● **Malédiction** n° 9, 64 p., 22 F, trimestriel. Un mini portrait de famille sur L'appel de Cthulhu, des aides de jeu pour Scales, Legacy, Shadowrun, AD&D2, un scénario Magna Veritas et un article enthousiaste sur *Aux frontières du réel* (plus un calendrier 1996 assez laid).

● **Œcumen** n° 1, 42 p., 23 F, trimestriel. Aides de jeu Strombringer et Rolemaster, scénarios AD&D2 et Ars Magica. Toujours une lecture agréable.

● **La parole de notre imaginaire** n° 2, 58 p., 25 F, bimestriel. Beaucoup de wargame avec figurines, mais aussi un scénario AD&D, un autre pour Bitume, un dossier sur les Divisions de l'Ombre. J'aime bien.

● **Rêves** n° 8, 48 p., 15 F, apériodique. Décidément, la tendance à la couverture couleur semble se généraliser petit à petit... Trois scénarios : Pendragon, Cthulhu, Rêve de Dragon (plus une aide de jeu pour ce dernier). Ils donnent aussi un petit coup de griffe à la télé, et il y a un tas de coups de gueule intéressants. Rappel d'adresse, pour fêter leur cinquième anniversaire : 33 rue de Verdun, 57000 Metz.

● **Séléné** n° 10, 8 p., gratuit, mensuel. Un zine qui s'étoffe petit à petit, et qui reste plus historique que ludique.

● **Terres de Brume** n° 1, 46 p., 20 F, périodicité irrégulière (autrefois Némésis). Un très bon zine, avec un encart de huit pages sur le jeu de rôle et sa défense, qui mérite la lecture. A signaler aussi une refonte du système d'expérience pour Rolemaster, un petit survol de la gamme Vampire et trois scénarios (Warhammer, Cthulhu et Cyberpunk). Stéphane Biarez, 8 rue Lecluse, 75017 Paris.

● **Vampire Dark News** n° 1, 40 p. A5, 18 F, bimestriel. Bigre, une interview d'Anne Rice ! Il y a aussi quelques critiques de livres, et un petit peu de jeu de rôle (devinez lequel ?). S. Armirail, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois.

● **Vitriol** n° 4, 55 p., 28 F, périodicité irrégulière. Un numéro spécial sur le temps, ses paradoxes et ses voyageurs. Très intéressant. Nouvelle adresse : 3 rue Van Gogh, 31100 Toulouse.

● **Zéro** n° 3, 4 p. A5, 25 F/6 n°, apériodique. Toujours petit, toujours intéressant si vous êtes dans la région de Cluny.

Anciens

● **Arkenstone** n° 4, 20 p., 15 F, apériodique. Essentiellement du Rêve de Dragon (la présentation d'une île), plus un scénario Empires & Dynasties et une micro campagne pour Ambre.

● **Atmosphère** n° 9, 48 p., 22 F, semestriel. Un ancien qui se faisait rare, et que l'on retrouve avec plaisir. Des nouvelles, un scénario et une aide de jeu pour Rêve de Dragon, et surtout une excellente parodie de jeu de rôle signée Paul Chion, qui rappellera quelque chose aux anciens lecteurs de *Dragon Radieux*. Nouvelle adresse : F. Rakotoarison, 25 rue Louis Barthou, 54130 Saint-Max.

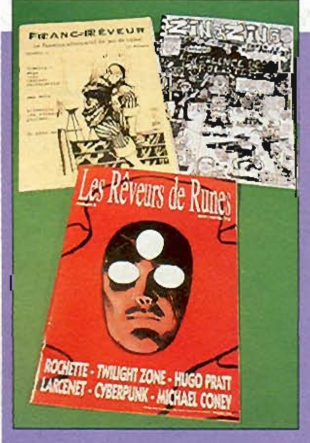
● **L'Autre Porte** n° 3, 50 p., 20 F, périodicité inconnue. Trois gros et bons scénarios : un horreur contemporaine, un cyberpunk et un « truands modernes ». J'aime beaucoup. D'ailleurs, je redonne l'adresse : ENSIGC, 18 chemin de la Loge, 31078 Toulouse Cedex.

GN

● **Générique** n° 5, 12 p., prix inconnu, plus ou moins mensuel. L'organe de liaison de la fédération des associations de grandeur-nature.

● **Gros Nez** n° 5, 32 p. A5, 18,50 F port compris, bimestriel. Un intéressant article sur la fabrication des pièces de monnaie, deux recettes de cuisine et un dossier sur le XVII[e] siècle. Oups ! Je m'étais trompé la dernière fois : le Nain bourru, Flandre Un, 49 rue de Châtenay, 92160 Antony. ■

Tristan Lhomme



Coup de projecteur sur...

● **Franc-Rêveur** n° 1, 40 p., 20 F, bimestriel. L'archétype du zine généraliste sérieux, avec des news, des critiques intelligentes et argumentées, des interviews d'éditeurs, des réflexions sur la traduction des jeux de rôle. J.C. Cubertafon, 85 rue N. Chorier, 38000 Grenoble.

● **Les Rêveurs de Runes** n° 5, 60 p., 22 FF/150 FB/7 FS, apériodique. Plein de news de SF, un hommage à Hugo Pratt, une très bonne BD et, surtout, un dossier sur la série *Twillight Zone*, avec sa conversion en jeu de rôle. 21 rue Marcel Rebard, 92370 Chaville.

● **Zine zine** n° 2, 59 p., prix et périodicité flous mais c'est pas grave. L'exact opposé de Franc-Rêveur : un zine de délire pur, dur et militant, qui raconte rigoureusement n'importe quoi. Cela dit, ils sont nettement plus drôles lorsqu'ils arrêtent de taper sur la télé et les psychiatres barbus. J'ai bien aimé le jeu de rôle Schtroumpf, entre autres... Laurent Brice, 56b avenue de la République, 95550 Bessancourt.

Tous les zines sont sur 3615 Casus ZIN

CASUS BELLI n° 91 février 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 1[er] trimestre 1996. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1996. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M[lle] Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Olivier Fraisier, Didier Guiserix, Eric Puech, Thierry Ségur, Rémi Ti.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Conspirations est édité en français sous licence Atlas Games par Halloween Concept, Vampire est édité en français sous licence White Wolf par Hexagonal, Cyber Age est édité par Casus Belli.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis la guerre entre Urza et Mishra.

La lente progression des glaciers, le blizzard et les hivers interminables ont transformé Dominaria en un univers sombre et glacial.

Un nécromancien maléfique utilise ses puissants pouvoirs pour que le monde reste plongé dans le froid et l'obscurité.

Découvrez

ÈRE GLACIAIRE™



Disponible à partir de février 1996
en Paquets de Base et en Pochettes Recharge,
l'Ere Glaciaire™ se joue indépendamment
ou comme une extension de Magic: L'Assemblée®.

STUDIO LONGCHAMP



Wizards of the Coast, France, **Customer Service***,
BP 103, 94222 Charenton Cedex,
tél : (33 - 1) **43.96.35.65**, fax : (33 -1) 43.96.52.53



*service consommateurs